
PRESENTACION OFICIAL DE PLAYSTATION 2
SUPERJUEGOS
LO IMPORTANTE ES GANAR
GRUPO ZETA
Nº 90. OCTUBRE 1999. 450 PTAS. 2,70 EUROS
SUPER NOVEDADES
ISS PRO EVOLUTION
Tras ser elegido el mejor juego del ECTS'99, la entrega definitiva de la saga de Konami arrasará en España
DINO CRISIS
SLED STORM
SPEED DEVILS
MDK 2
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
RAYMAN 2
LA NUEVA AVENTURA 3D DEL HEROE DE UBI SOFT LLEGA PARA TRIUNFAR EN TODOS LOS SISTEMAS
FINAL FANTASY VIII. Te invitamos a descubrir la versión en castellano de la última obra maestra de Squaresoft.
8 420565 037006
00090

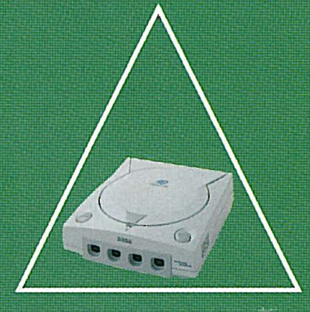
Cariño, nunc

tendrás que lim

el jarrón

que ocupaba

destinado a D



Hazle sitio. Dreamcast, la videoconsola que marca el principio de una nueva er
y para empezar, más de 40 juegos. El 14 de octubre es la fecha señalada. El día




# a más
# piar
# Ming
# el sitio
# Dreamcast.



, está al caer: 128 bits, módem de 33,6 kbps, acceso gratuito a Internet
que marcará un antes y un después en la historia del videojuego.



## En portada

Un mes importante. Tres son los temas que ocupan nuestra portada. En primer lugar el esperadísimo RAYMAN 2, una leyenda viva de las plataformas, que ha pasado de las dos a las tres dimensiones de una forma magistral, siendo probablemente el mejor en su género, a la altura de colosos de la altura de MARIO 64 o BANJO KAZOOIE. Por otra parte, en este número tendréis la primera aproximación a la versión *PAL* del magnífico FINAL FANTASY VIII, con una *preview* en la que podréis contemplar básicamente imágenes del primer CD de la aventura. Por último, os anticipamos todo lo que se sabe de *PLAYSTATION 2*, que fue presentada oficialmente hace unos pocos días. En el momento de escribir estas líneas THE ELF y R. DREAMER están en Japón asistiendo al Tokio Game Show y al bautismo de la nueva bestia.

# sumario nº 90

## Super nuevo







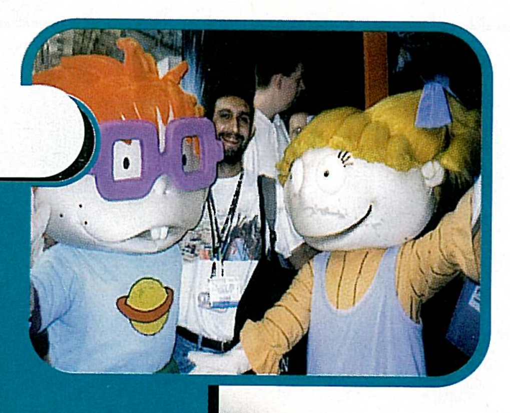








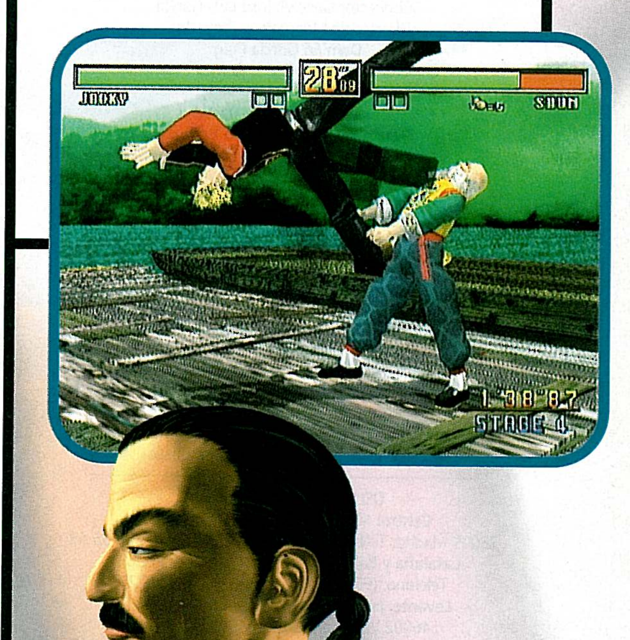
## Secciones





## A fondo











SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero-Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier Bautista Martín** y **Roberto Serrano Martín**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Lázaro Fernández** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
**Centro:** Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
**Cataluña y Baleares:** Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
**Levante:** Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
**Sur:** Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
**Alemania:** Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
**Benelux:** Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
**Estados Unidos:** Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
**Francia:** M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
**Gran Bretaña:** Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
**Italia:** Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
**Países Nórdicos:** Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
**Portugal:** Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
**Suiza:** Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
**Japón:** Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

**Fotomecánica:** GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
**Impresión y encuadernación:** Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
**Distribuye:** Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
**Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América:** Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
**Distribución en Argentina:** Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

**Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 450 pesetas (incluido transporte)**
**Depósito legal: B. 17.209-92**
***Printed in Spain***

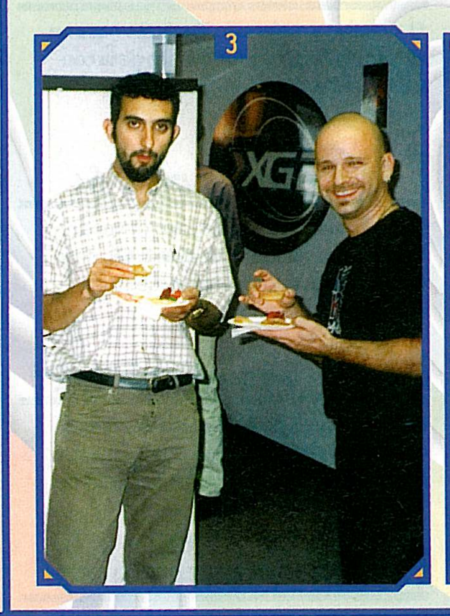
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa Periódica (FIPP)

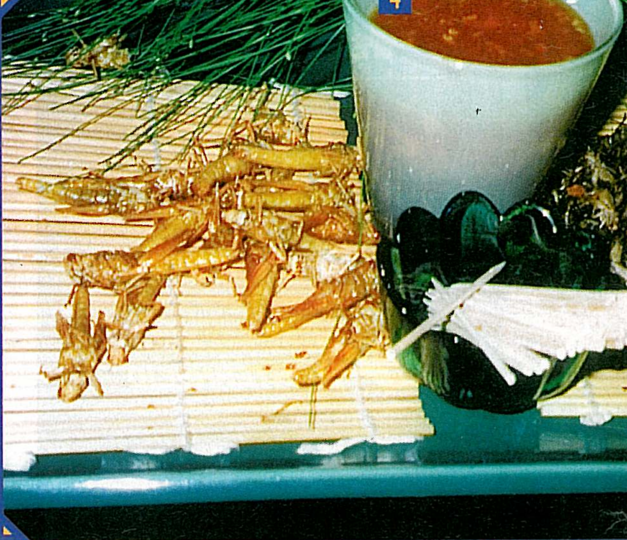






**Aquello de que «hay gente pa´tó» se vuelve a repetir, una vez más, en esta sección. Esta vez tuvimos que irnos a las instalaciones de los programadores de ACCLAIM STUDIOS para poder comprobar lo mal que están las cabezas (léase tripas) de esta especie de individuos, y lo variopintos que pueden llegar a ser los gustos del ser humano o similares. Nosotros no queremos meternos con nadie y nos da lo mismo si esta gente mata las moscas o se las come «a puñaos». Allá ellos y su mantenimiento.**


3


4

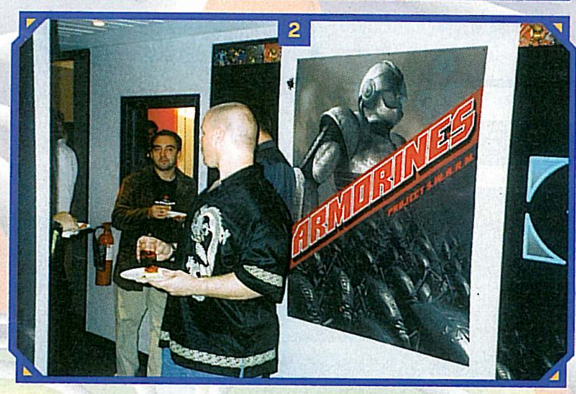
# LOS INSECT

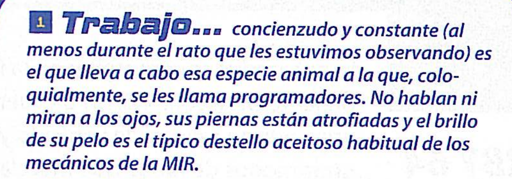

5


6

91 5 86 33 00





**1 Trabajo...** *concienzudo y constante (al menos durante el rato que les estuvimos observando) es el que lleva a cabo esa especie animal a la que, coloquialmente, se les llama programadores. No hablan ni miran a los ojos, sus piernas están atrofiadas y el brillo de su pelo es el típico destello aceitoso habitual de los mecánicos de la MIR.*

**2 Big Jim Boss.** *Con un Jefe de Proyecto como el de Armorines, con más de un metro cuadrado de espalda y una cara a mitad de camino entre un boxer y un autobús urbano, es lógico que estos oscuros seres trabajen a destajo y sin fumar. Si a nosotros nos pusieran un «boss» como ese podríamos escribir hasta la sección de deportes extremos de la Hoja Parroquial.*

**3 Zampabollos.** *R. Dreamer será recordado en el cuartel general de Armorines como «El tío que jamás dejaba de masticar». Muchos fueron los que intentaron hablar con él, pero ninguno logró sacarle palabra. Para colmo,* ***De Lucar*** *«el donanderstanyu» se pasó toda la visita tan sonriente como callado.*

# ...TICIDAS

**4 Saltamontes y Grillos.** *Completamente desesperados, y en vista de que R. Dreamer iba a comerse hasta las pelusillas de la moqueta, los de ACCLAIM STUDIOS hicieron un último intento para probar bocado. Sacudieron con fuerza el pelo de uno de los programadores sobre una sartén y lo que salió de allí lo sirvieron con una salsa picantona.*

**5 ¡¡¡Bingo!!!** *Como en anteriores ocasiones, R. Dreamer se avalanzó sobre la bandeja como los galeotes al cazo del agua, pero retrocedió de inmediato. Lo que entiende un británico por dieta mediterránea no resultó de su agrado. «Armarín», el Jefe de los Armorines, sonrió y dió la orden de ir a por el rancho a sus hombres.*

**6 Como pipas.** *Este simpático y aperillado anglosajón, cuya familia vive en* ***Alicante*** *y bebe en* ***Benidorm****, se apoderó de la bandeja y no dejó acercarse ni siquiera al productor capilar del aperitivo. Entre él y el Armarín Jefe, el montón de saltamontes quedó tan diezmado como la agilidad mental del pequeño* ***Doc*** *«EatingBrown Man» tras la guía de Soul Reaver.*

## Editorial

**Curiosamente mientras SEGA desembarca su consola en Occidente, SONY decide simultáneamente hacer la presentación física de su galáctica consola. Las típicas batallas de marketing entre compañías que ponen la sal al sector.**

**MARCOS GARCIA**

# LA NUEVA BESTIA ASOMA

Quién nos iba a decir a nosotros, que prácticamente hemos crecido a la par de mundo de los videojuegos, que este último lustro del milenio iba a ir todo tan rápido. Hace apenas diez años nos contentábamos con juegos sencillos, con la magia que destilaban esas obras de arte intemporales que corrían en máquinas con tanto encanto como poca potencia. Ahora, cuando la tecnología está a los mandos, y nunca mejor dicho, uno recuerda aquellos maravillosos juegos de apenas colores, con *sprites* diminutos que, a pesar de sus limitaciones, siempre conseguían acaparar nuestros momentos de esparcimiento. Ahora con toda la revolución tecnológica puesta a manos de programadores, me gustaría lanzar un deseo, un grito en el vacío para que jamás se perdiera el talento, la imaginación que siempre ha rodeado este mundo. Con **PS2** con el chupete ya en la boca, con ese batallón de cifras que le antecede, desearía que dichas posibilidades jamás fueran prioritarias a la imaginación. Las nuevas consolas son impresionantes, pero no olvidemos jamás que lo serán sólo si realmente son capaces de plasmar ideas que sobrepasen incluso a sus prestaciones.




**Por una vez, y sin que sirva de precedente, una feria no nos ha dejado las noticias sin nada que ofrecer al cliente. Tanta alegría y gozo albergan nuestros anchurosos pechos, que la emoción apenas nos deja contaros los últimos e importantes hechos. Nuevas consolas se aproximan desde lejos galopando, cuando aún hay gente preguntando cómo se apaga el *SPECTRUM*.**

## PROEIN




## DESTRUCTION DERBY 64 ES YA UNA BRILLANTE Y SALVAJE REALIDAD

La compañía distribuidora PROEINSA nos traerá en breve la prometida y esperadísima versión para ***NINTENDO 64*** de aquel DESTRUCTION DERBY con que PSYGNOSIS arrasó en ***PLAYSTATION***. Aunque DESTRUCTION DERBY 64 se desmarca casi totalmente del diseño original en lo que se refiere a circuitos y coches, lo que permanece completamente inalterado es su indomable y salvaje espíritu competitivo y su extraordinaria jugabilidad. Los artífices de esta versión han sido THQ y, por lo que pudimos comprobar en la feria, este brillante DESTRUCTION DERBY 64 cuenta con una enorme calidad de vehículo y entorno, unos modos de juego que mezclan los de las entregas de ***PLAYSTATION*** y alguna que otra novedad en la mecánica de juego.

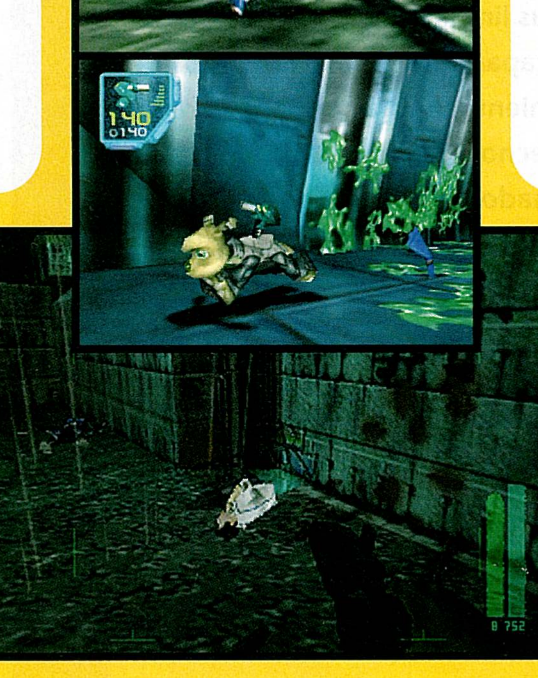
## GUILLEMOT




## NUEVOS MANDOS ANALOGICOS PARA PLAYSTATION

GUILLEMOT, una de las grandes especialistas en periféricos para consola y ***PC***, sacará en breve al mercado varios *pad* analógicos para ***PLAYSTATION***. *Shock 2 Analog Controller* añade más funciones que el mando oficial y su precio será de 3.990 pesetas. El segundo *pad*, *Shock 2 Infrared Controller*, es igual pero sin cable al funcionar por infrarrojos, y su precio de venta al público será de 4.990 pts.

## NINTENDO





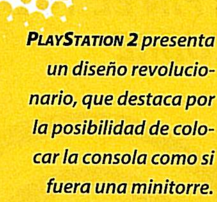
## NUEVA REBAJA DE PRECIO EN NINTENDO 64

Una gran noticia para estas navidades: NINTENDO **España** acaba de fijar el nuevo precio de ***NINTENDO 64*** en tan sólo 14.900 pesetas. Otras buenas noticias es que se confirma que JET FORCE GEMINI llegará a **España** con todos sus textos traducidos al castellano y que, a partir de Septiembre, F ZERO X pasará a engrosar las filas de la línea *Player Choice* y su precio será de 5.990 pesetas. Una noticia menos buena es que RIDGE RACER 64 se retrasa hasta el primer trimestre del 2000. Para terminar, NINTENDO sigue luchando porque DONKEY KONG 64 y PERFECT DARK sean también traducidos.

# SONY ANUNCIA LA FECHA DE LANZAMIENTO DE PLAYSTATION 2 Y SU DISEÑO DEFINITIVO

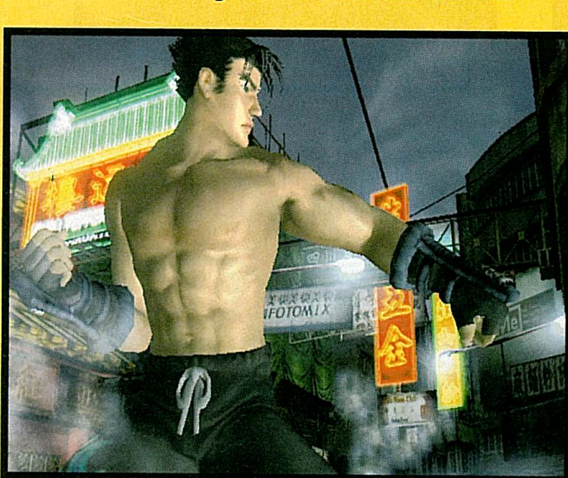
Con el Hotel Palace de **Madrid** como escenario, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT presentó a la prensa el pasado 15 de Septiembre el diseño definitivo de ***PlayStation 2***, además de su fecha de lanzamiento y precio para el mercado nipón. La nueva joya de SONY se pondrá a la venta en **Japón** el 4 de Marzo del 2.000 en un *pack* que incluirá un *Dual Shock 2* (un nuevo *pad* cuya función analógica abarca todos los botones excepto SELECT y START), una revolucionaria *Memory Card* con 8Mb de capacidad (250 veces más rápida que la normal y con un sistema de protección denominado *Magic Gate*), un disco con *demos* de juegos y los cables de alimentación y *AV*. Todo ello por 39.800 yens. ***PlayStation 2*** reproducirá además películas de *DVD-Video* y será compatible con todos los títulos y los periféricos de la ***PlayStation*** original. Aún se desconoce una fecha determinada para su comercialización en **Europa**, pero es casi seguro que será en el otoño del año 2.000. Entre los títulos más jugosos que se anuncian para ***PlayStation 2*** están Street Fighter Ex3, Bloody Roar 3, Drum Mania, Gradius 3 y 4, New Ridge Racer, Tekken Tag Tournament, Bust A Move 3, Dark Cloud, Tenchu 2, The Bouncer, Ninja Gaiden, Choro Q Hg, Densha De Go!, Oni Musha, Star Ocean 3, Bomberman 2001… y seguro que la lista irá creciendo mes tras mes.



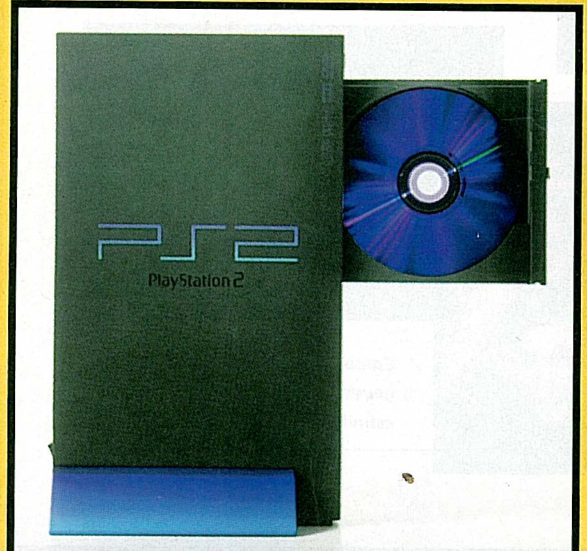
***PlayStation 2 presenta un diseño revolucionario, que destaca por la posibilidad de colocar la consola como si fuera una minitorre.***



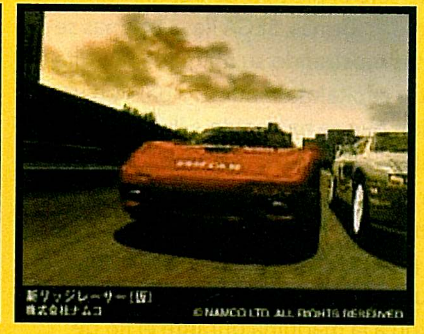


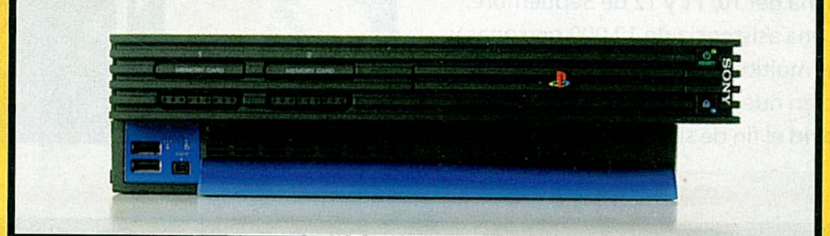
*Entre los títulos más esperados de **PlayStation 2** están Tekken Tag Tournament de NAMCO y Jikkyou World Soccer 2000 y Drum Mania de KONAMI.*












## THE DREAMCAST EXPERIENCE

### *EL NUEVO DIA D SERA POR FIN EL 14 DE OCTUBRE*





*Antes de su puesta oficial a la venta, en varias capitales se pudo disfrutar de las bondades de la consola gracias a The Dreamcast Experience.*

Como muchos de vosotros ya sabréis, al final la fecha de lanzamiento de la flamante 128 *bits* de SEGA sufrió un retraso, motivado por problemas de conectividad a **Internet** de la consola. La gente de SEGA quería que desde el primer momento sus usuarios pudieran aprovechar al máximo las prestaciones de la consola, entre las que **Internet** es sin duda una de las más importantes. Así pues, el 14 de Octubre será el día D, D de definitivo.

De todas formas, SEGA lleva ya unas semanas mostrando su máquina por diferentes capitales de nuestro país, en una acción que se ha venido a llamar **The Dreamcast Experience**, y en la cual de una forma gratuita se invita a todos los interesados a probar la consola.

Los primeros afortunados fueron los andaluces, que en la ciudad de **Sevilla** recibieron a la máquina durante el fin de semana del 10, 11 y 12 de Septiembre, con una asistencia de 12.000 personas y colas multitudinarias. Este evento, pionero en nuestro país, se continuó en **Madrid** el fin de semana del 17, 18 y 19 del mismo mes, en el museo del Ferrocarril, superando con creces todas las espectativas previstas, y obligándose a reducir los turnos para que todo el mundo pudiera disfrutar de ***Dreamcast***. **Valencia** el fin de semana del 24, 25 y 26, y **Barcelona** los días 1,2 y 3 de Octubre, serán las otras dos ciudades que recibirán **The Dreamcast Experience**. Si quieres recibir más información, sólo tienes que visitar la página web http://www.dreamcast-experience.com donde podrás incluso chatear y dejar cualquier comentario tuyo.

***Sevilla** se convirtió durante los días 10,11 y 12 de Septiembre en la capital española del videojuego por obra y gracia de DC.*







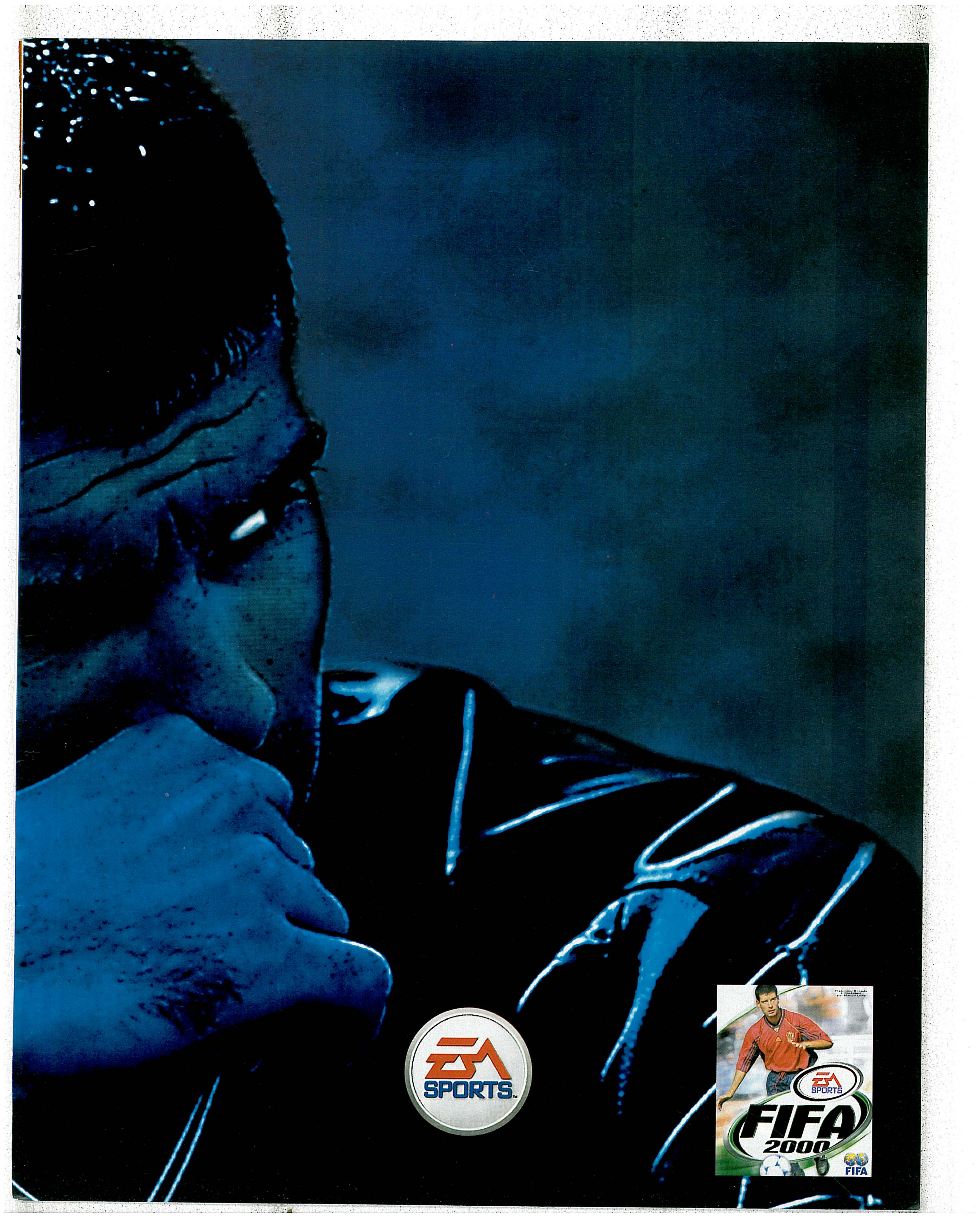


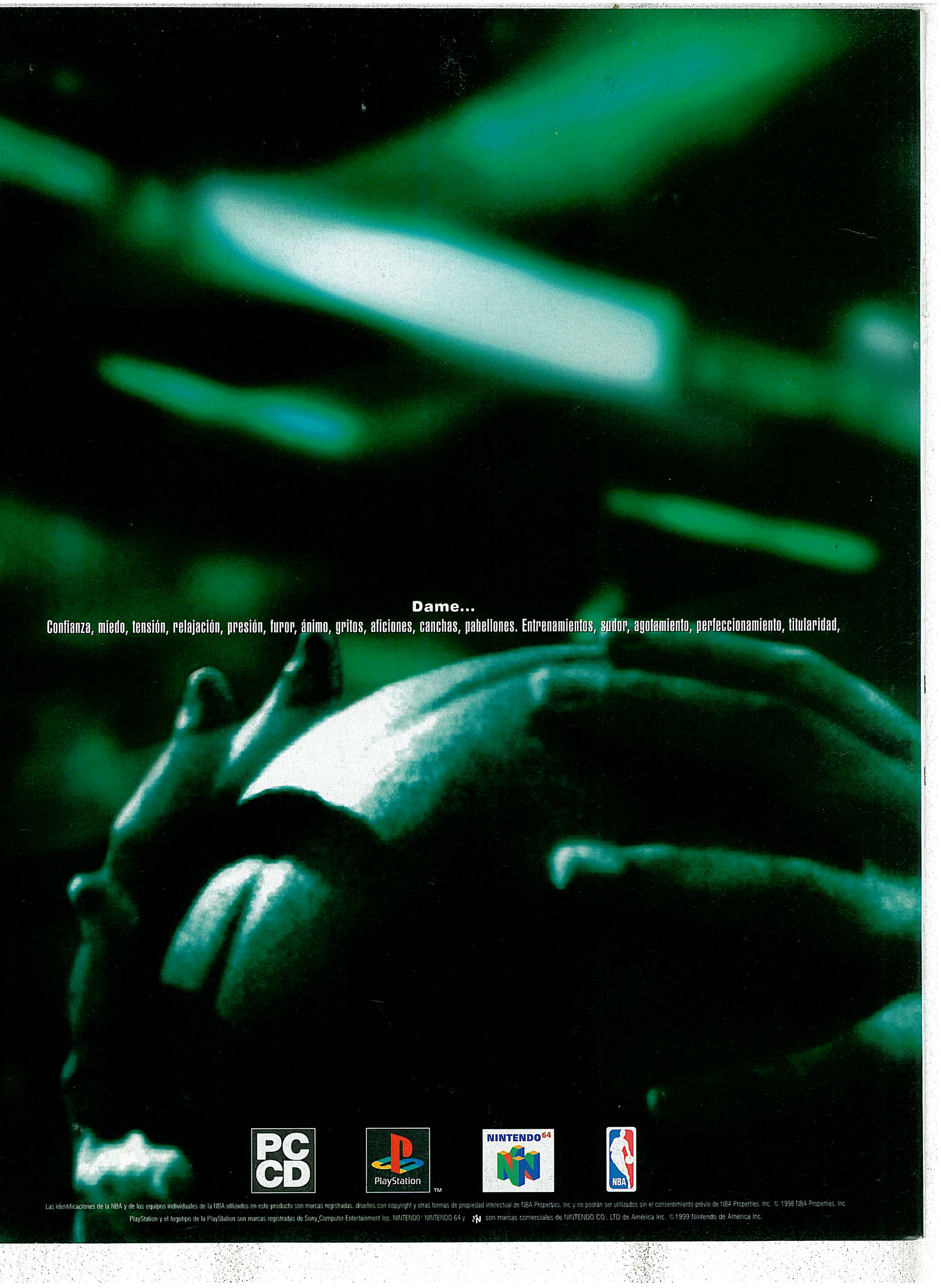
*Como podéis observar por las imágenes, la animación y la diversión estuvieron al más alto nivel.*



# deporte




EA SPORTS
EA SPORTS
FIFA 2000
FIFA


Dame...
Confianza, miedo, tensión, relajación, presión, furor, ánimo, gritos, aficiones, canchas, pabellones. Entrenamientos, sudor, agotamiento, perfeccionamiento, titularidad,
PC CD
PlayStation
NINTENDO64
NBA
Las identificaciones de la NBA y de los equipos individuales de la NBA utlizados en este producto son marcas registradas, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc y no podrán ser utilizados sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO® NINTENDO 64 y son marcas comerciales de NINTENDO CO., LTD de América Inc. ©1999 Nintendo de América Inc.

suplencia, lesiones, recuperaciones, sacrificio. Jugadas, pases, tapones, canastas, derrotas, victorias, tristezas, alegrías, frustraciones, clasificaciones, campeonatos.

**Dame baloncesto**

EA SPORTS

JORDAN IS BACK!

EA SPORTS

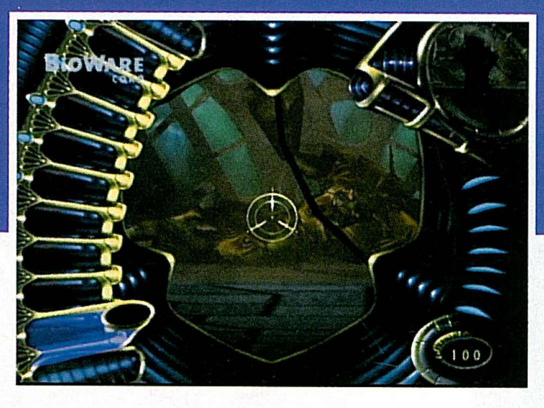
NBA LIVE 2000

MDK2 - DREAMCAST

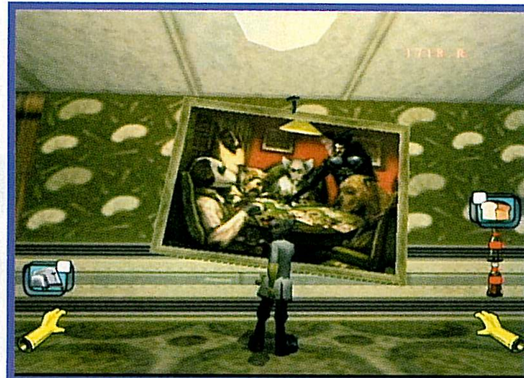


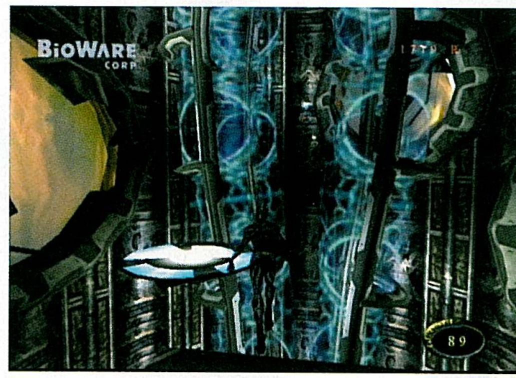
## BIOWARE DESARROLLA LA SECUELA DEL OSCURO ENGENDRO DE SHINY

Pues sí, la segunda entrega del incatalogable MDK: THE ULTIMATE GAMING MACHINE está casi a punto, aunque todavía habrá que esperar hasta principios del año próximo para poder verlo completamente finalizado. El juego, que será desarrollado en exclusiva para ***DREAMCAST*** y ***PC***, cuenta con un motor gráfico desarrollado por la propia BIOWARE llamado *Omen*. Con él se consiguen efectos realmente espectaculares, como pueden ser la proyección de sombras hiperrealistas sobre el escenario, una técnica que pasa por ser el futuro de los actuales juegos



3D. En este segunda entrega de la saga, el jugador podrá controlar a varios personajes diferente, desde el loco Doctor hasta **Max** el perro, pasando lógicamente por el protagonista del primer MDK: **Kurt**. **Hanz**, el malo con pinta de jabalí, que también tendrá un huequecillo en esta secuela que, como la primera, contará con un entorno digno del mismísimo **H.R. Giger**.





*Aunque el aspecto gráfico del juego ha variado bastante, todavía existen los agónicos niveles protagonizados por Kurt, esos que cuenta con un cierto aire Alien, estilo **H. R. Giger**.*



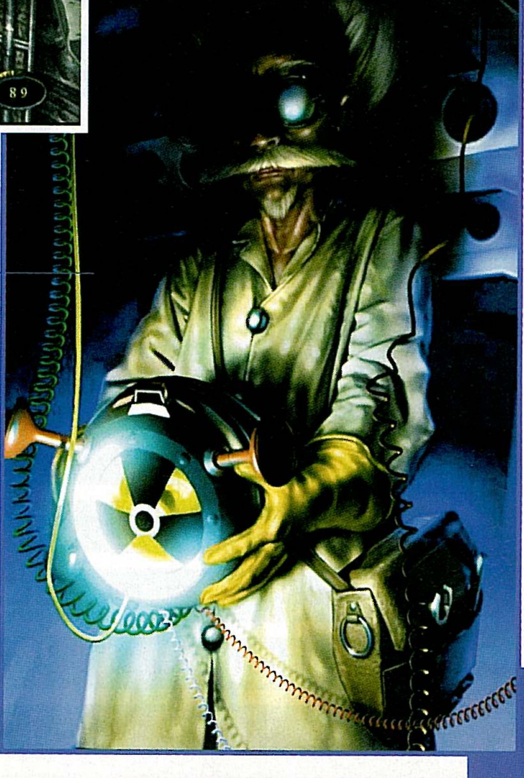
*El detalle gráfico de **MDK2** se puede observar perfectamente en la pantalla de la izquierda. Si os fijáis bien, veréis incluso la calidad de las sombras.*

### ASI SERA EL NUEVO Y PARTICULAR MUNDO DE MDK2.

Si MDK ya fue digno de ser expuesto en una galería de arte moderno, **MDK2**, posiblemente, rizará el rizo. Su agobiante mundo se verá inundado del peculiar sentido del humor que ya se pudo disfrutar hace algunos años. La novedad en esta ocasión radicará en las enor-



mes distancias que habrá que recorrer en cada nivel, de ahí que el número de éstos se vea reducido a tan sólo nueve. Nuevamente **Kurt** podrá hacer uso de su Sniper, pero tanto el doctor **Hawkins** como **Max** el perro contarán con armas propias. Por cierto, según sus creadores, ningún otro título para consola contará con detalles gráficos como los de **MDK2**.








# La fiebre d

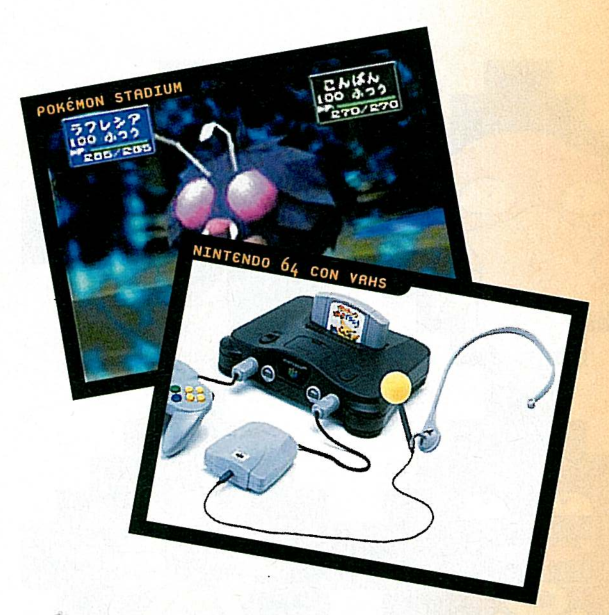
Hemos tenido que esperar bastantes años antes de poder disfrutar del fenómeno que está arrasando en Japón y Estados Unidos. Los Pokémon no son un simple videojuego. Sus creadores han de-




# del milenio

por J. C. MAYERICK

sarrollado durante todo este tiempo un mercado en el que la imagen de los Pokémon lo es todo. Es posible que acabe siendo uno de los acontecimientos sociales más importantes del momento.



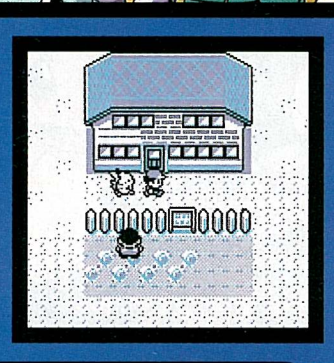



Nos estamos haciendo viejos. Aún recordamos los días en que íbamos en busca de nuestros amigos, taco de cromos en mano, a la caza de aquellos ejemplares que nos faltaban para completar la colección, y que ojeábamos al ritmo de esa cancioncilla tan familiar... sile, sile, nole... Los tiempos avanzan en todos los sentidos y aunque los cromos no han desaparecido (ni desaparecerán), se han inventado fórmulas alternativas de gran éxito, por lo menos en países como **Japón**, **EE.UU.** o **Australia**. **Pokémon** llega a **España** después de haber vendido, sólo en su versión ***Game Boy***, doce millones de unidades en **Japón** y tres millones y medio en los **EE.UU.** De cualquier modo, el fenómeno **Pokémon** es mucho más que






La trilogía Pokémon para Game Boy se completa con esta edición amarilla, en la que pikachu nos acompaña desde el comienzo de la aventura. Es el único que cuenta con soporte para Game Boy Color, aunque sólo en los menús y no durante el juego.





## POKÉMON EDICION AMARILLA

GAME BOY COLOR



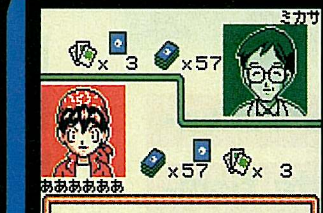


Uno de los pinball más divertidos que se pueden encontrar para Game Boy. Está programado para la consola de color, y al igual que el resto de Pokémon, el objetivo final es de lograr el mayor número de especies. Llegará a principios de año.



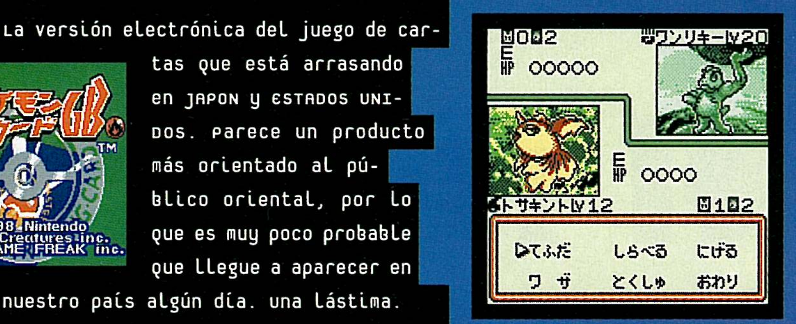

## POKÉMON PINBALL

GAME BOY COLOR





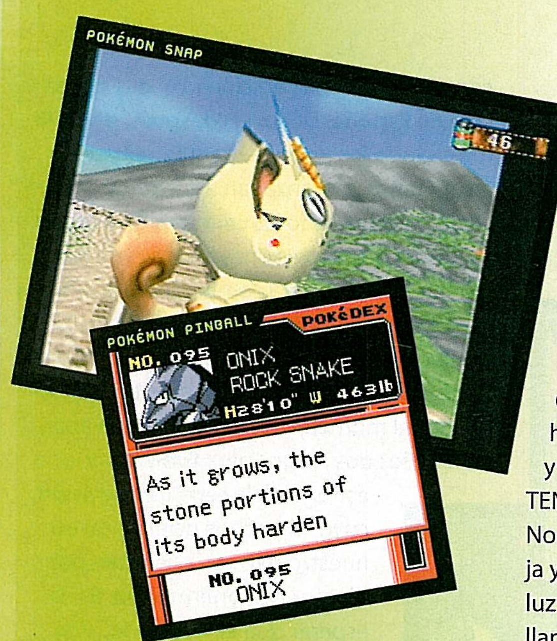

La versión electrónica del juego de cartas que está arrasando en Japón y Estados Unidos. Parece un producto más orientado al público oriental, por lo que es muy poco probable que llegue a aparecer en nuestro país algún día. Una lástima.



## POKÉMON CARD

GAME BOY COLOR






un simple juego de **Game Boy**. Sus tentáculos alcanzan todos los campos imaginables, desde el cómic a la televisión, pasando por las pantallas de las salas de cine, las jugueterías, las papelerías... En fin, todo aquello que pueda potenciar la imagen **Pokémon**. Puede parecer que la fiebre desatada es algo novedosa, pero la verdad es que el mundo que rodea al fenómeno **Pokémon** se creó hace ya nueve años, cuando GAME FREAK y CREATURES desarrollaron junto a NINTENDO la idea de un primer juego **Pokémon**. No apareció hasta 1996, con las ediciones roja y verde para **Game Boy**, que ahora verán la luz en **España** con textos en perfecto castellano. Por cierto, la edición verde japonesa se



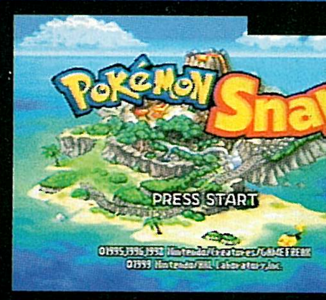
Nintendo 64 también cuenta con títulos basados en el fenómeno Pokémon. El primero de ellos es este curioso Pokémon Stadium, una especie de juego de lucha (al estilo RPG) en el que además se podrán importar los Pokémon de las versiones Game Boy.



## POKÉMON STADIUM

NINTENDO 64






Uno de los títulos más curiosos que se pueden encontrar es este Pokémon Snap. La idea es la misma de siempre: «cazar» todas las especies posibles, aunque en esta ocasión con un arma muy diferente al Pokéball: una inocente cámara de fotos.

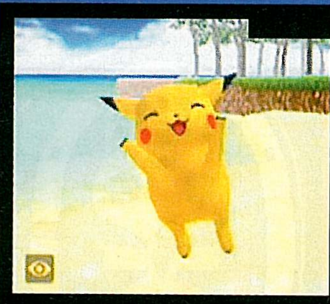






## POKÉMON SNAP

NINTENDO 64



Entrena a tu Pokémon (Pikachu para más señas) para que se convierte en un excelente luchador. Este juego, cuyo lanzamiento no está previsto en Europa, viene con el sistema de reconocimiento de voz VAHS, con el que se le pueden dar órdenes a Pikachu.





## PIKACHU GENKI DECHU

NINTENDO 64




corresponde con la edición azul que aparecerá en **España**. Dos años después, en 1998, fue cuando los jóvenes norteamericanos y australianos comenzarían a sucumbir al hechizo de estas curiosas criaturas. En **España** se tendrá que esperar hasta el mes de Noviembre de 1999, para comprobar si la extraña atracción que los **POKÉMON** ejercen sobre la población infantil de este planeta es efectiva también en nuestro país. En nuestro territorio, por el momento, sólo se planea la aparición de los dos juegos para ***GAME BOY*** y el estreno de la serie de televisión, cuyos derechos de emisión en nuestro país todavía están pendientes de confirmación. Es de esperar que el *merchandasing* también haga acto de presencia, aunque no con la misma contundencia con que lo hizo en **Japón** o **EE.UU.** La pregunta, en cualquier caso, es quién o qué son los **POKÉMON**. Básicamente son unas criaturas nacidas para luchar, de las que en la actualidad existen ciento cincuenta especies. La historia, tanto del juego como de la serie de televisión, gira entorno a la vida de un chaval llamado Ash, cuyo sueño consiste en convertirse en el entrenador de **POKÉMON** número uno del mundo. Para ello debe derrotar a los ocho entrenadores de

## COMICS, CROMOS, WEB, TELEVISION...

COMIC & TELEVISION

Hay cuatro elementos fundamentales sobre los que asentar el fenómeno POKÉMON. La televisión, los videojuegos, los comics y las cartas. El cine también aporta su granito de arena, con largometrajes de gran éxito en Japón como «POKÉMON THE MOVIE: MEWTWO STRIKES BACK» y «POCKET MONSTERS REVELATION - LUGIA & PIKACHU'S EXPEDITION TEAM». Si deseáis conocer más cosas acerca de POKÉMON, pasad por la página web: http://www.pokemon.com



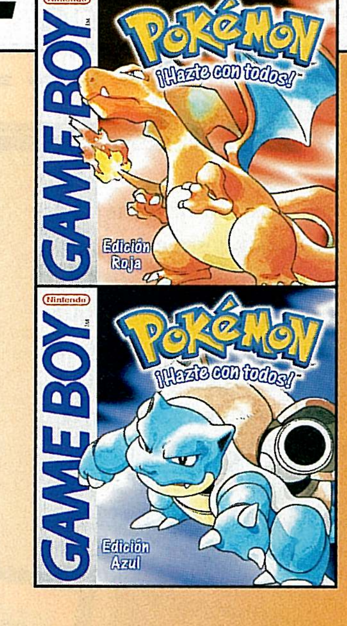
**POKÉMON** más famosos, para lo que debe partir en busca de **POKÉMON** salvajes que capturará con la ayuda de un *Pokéball*. Una vez en poder de Ash, el *Pokédex* se encarga de mantener una base de datos con todas las especies capturadas. El reto es lograr encontrar el mayor número de **POKÉMON** posible, incluidas las especies más extrañas, para después poder cambiarlas con los amigos, como si de cromos se tratasen. Por supuesto, no todo queda aquí. **POKÉMON** dará mucho que hablar en los próximos meses. Entonces será el momento oportuno para profundizar en un fenómeno cuya repercusión en nuestro país está obligada a seguir la tendencia de lugares como **Japón** y **EE.UU.** El tiempo lo dirá.

**PIKACHU.** No es una simple mascota virtual como las demás. POKÉMON PIKACHU es un reloj con alarma y un minijuego, al estilo máquina tragaperras, en la que es posible ganar un buen número de watts. Con ellos se pueden comprar regalos para Pikachu, y así hacer que éste se encuentre más feliz. También es posible conseguir watts a base de pasear con él, ya que POKÉMON PIKACHU es un podómetro que cuenta los pasos que da su dueño. Así pues, preparaos a hacer deporte y recorrer las mayores distancias para lograr más watts.

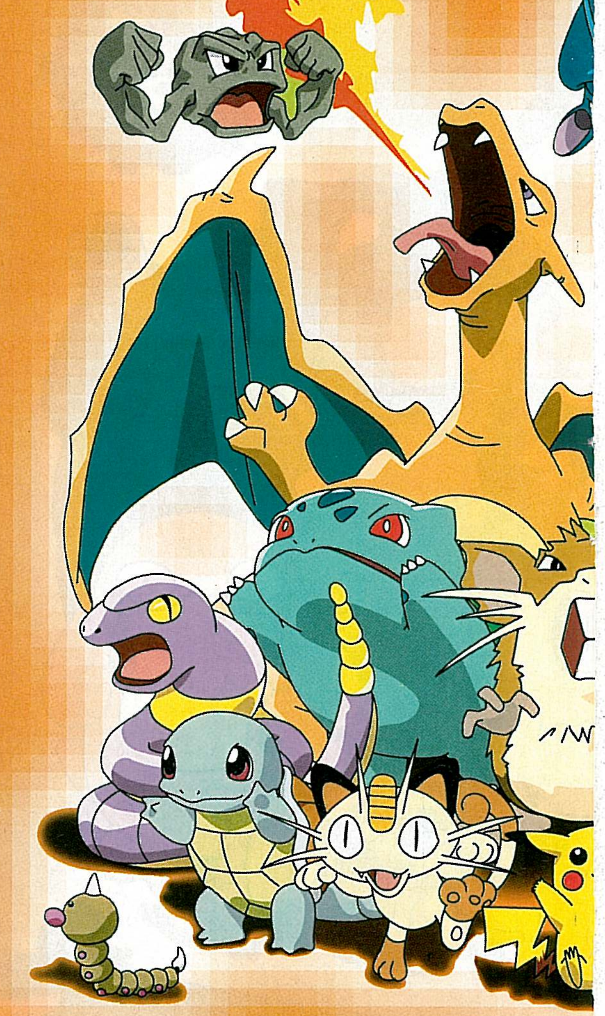
**... Y**

**PROXIMAMENTE...** Habrá más juegos basados en el fenómeno POKÉMON, aunque muchos de ellos no llegarán a aparecer en nuestro país. La previsión, a día de hoy, es esta: ■ EDICION ESPECIAL AZUL POKÉMON (GAME BOY) ■ POKÉMON STADIUM 2 (NINTENDO 64) ■ POKÉMON ORO Y PLATA (GAME BOY COLOR) ■ EDICION ORO POKÉMON (GAME BOY COLOR)

# POKEMON EDICIONES ROJA Y AZUL




*Estas son las dos cajas con que aparecerán sendas versiones de **Pokémon**. El juego en sí no varía en casi nada, así que elegid el color que más os guste.*



La buena noticia del fenómeno **Pokémon** es que los dos primeros títulos que aparecerán en nuestro país, **Pokémon Ediciones Roja y Azul**, saldrán traducidos a un perfecto castellano, lo que facilitará aún más el deambular por tan extensa aventura. Dando por sentado que la traducción es realmente buena, lo más destacable de estos dos primeros lanzamientos es su compatibilidad con todos los modelos de ***Game Boy***, al ser un cartucho diseñado para ***Super Game Boy***. Así pues, que los usuarios de ***Game Boy Color*** se olviden de aprovechar las posibilidades de su consola. En cuanto al juego, la verdad es que no difiere en exceso con respecto a cualquier otro *RPG* para **Game Boy**. Cuenta con el aliciente de poder capturar decenas de especies de **Pokémon** durante la aventura, cada una con sus características como luchador, que se pueden ir almacenando en el *Pokédex* del protagonista. Los **Pokémon** capturados son lo que, más tarde, podrán ser intercambiados con los de los amigos, a través del *Link Cable*. De cualquier forma, jugar a **Pokémon Edicion Roja** y **Pokémon Edicion Azul**, no es limitarse a recorrer el mundo en busca del mayor número de especies posibles. El objetivo final será el de convertirse en el mejor entrenador de **Pokémon** del mundo, para lo que habrá que ganar los ocho campeonatos existentes. Las diferencias entre una edición y otra son mínimas. La aventura es idéntica, los personajes también. Tan sólo varía en once especies de **Pokémon**, de las 150 disponibles. Las once que tenga una versión no las tendrá la otra, y viceversa. La idea es que el jugador pueda conseguir los **Pokémon** que no existen en su edición cambiándolos con un amigo a través del *Link Cable*. ¡Como cambiar cromos!

**SUPER Information**

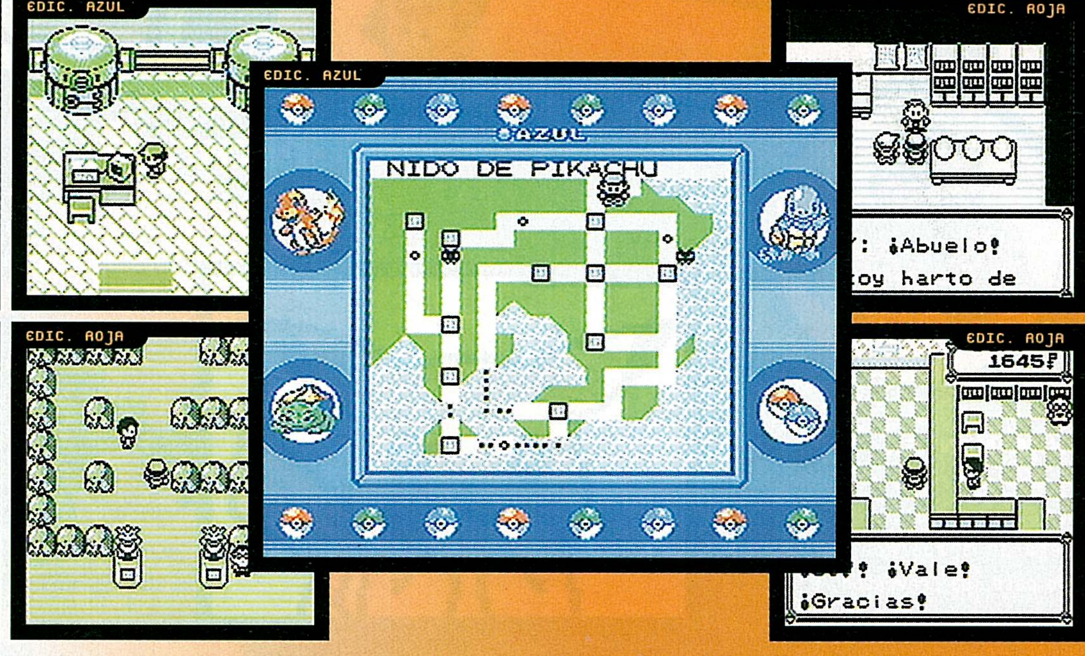
| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | NINTENDO |
| PROGRAMADOR | NINTENDO |







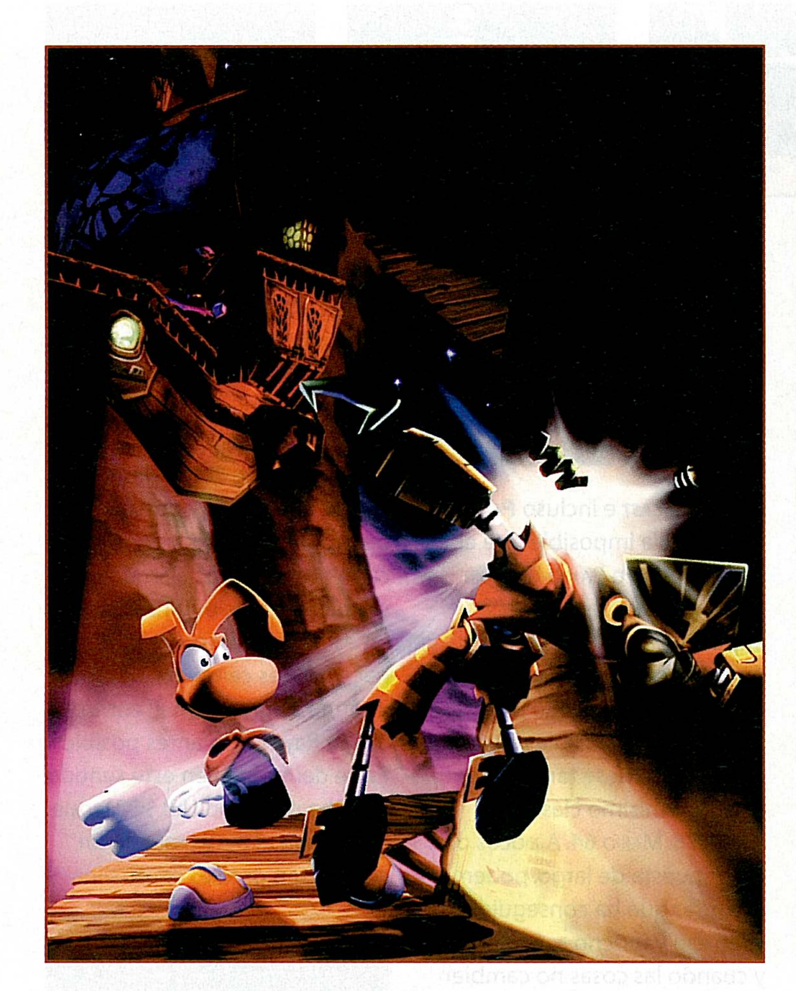


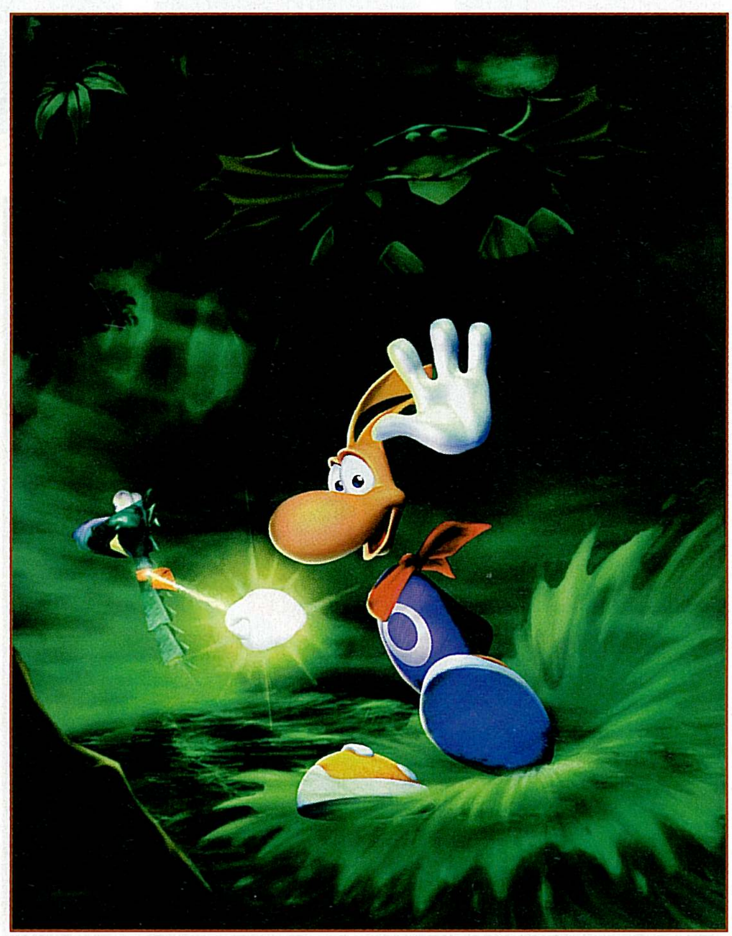




SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO ■
SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO


RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Vuelve el héroe más carismático de los creados por UBI SOFT. Y lo hace por la puerta grande, con un título que dejará por detrás a las auténticas vacas sagradas del videojuego. Ha merecido la pena esperar estos años.

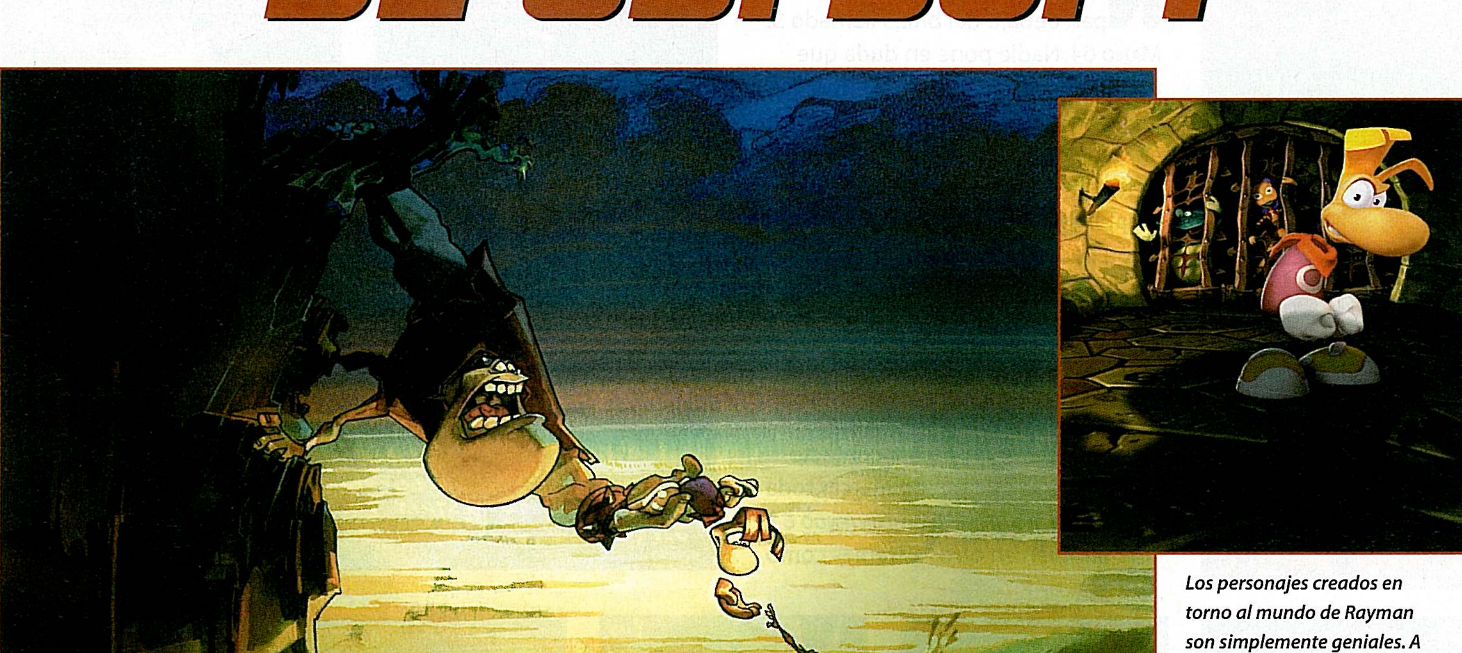






# LA OBRA MAESTRA DE UBI SOFT



*Los personajes creados en torno al mundo de Rayman son simplemente geniales. A la izquierda de estas líneas, uno de los muchos diseños que se idearon para el juego.*









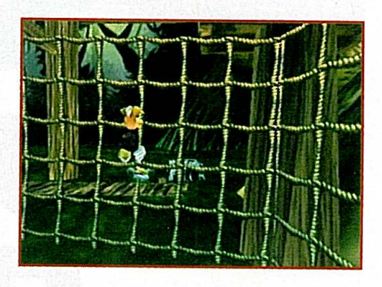





**NINTENDO 64** llegó al mundo con un pan debajo del brazo llamado S. MARIO 64. Nadie pone en duda que éste sigue siendo uno de los mejores juegos que existen, como nadie pone en duda que BANJO KAZOOIE le superó tanto en calidad técnica como en jugabilidad. Pues bien, pese a que el listón parecía ciertamente infranqueable, no tenemos más remedio que admitir que UBI SOFT está a punto de obligar al ingenio de RARE a hincar la rodilla... si es que no lo ha hecho ya. Estos días hemos tenido la enorme suerte de tener un primer contacto con un juego que puede marcar toda una época, no ya sólo en ***NINTENDO 64***, sino también en otros sistemas como

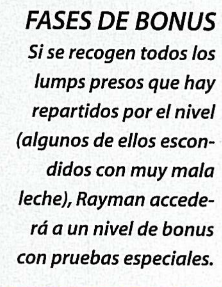


***PC***, ***DREAMCAST*** e incluso ***PLAYSTATION***. Parecía imposible que el entorno 3D de BANJO KAZOOIE pudiese ser superado. Más imposible aún que éste se pudiese recrear en una resolución mayor (640 x 480 píxeles). Y ya del todo imposible que la jugabilidad fuese tan alta como la del mismísimo clásico de RARE o S. MARIO 64. A pocos días de su puesta de largo, podemos asegurar que ha conseguido todo eso y mucho más, siempre y cuando las cosas no cambien de aquí a su lanzamiento. La posibilidad de utilizar el *Expansion Pak* de NINTENDO le otorga una dimensión mayor al juego. Pero lo mejor de todo es que, se juegue en alta o baja resolución, la suavidad de movimientos del entorno 3D sigue siendo la misma. Los antiguos *fans* de RAYMAN, los que disfrutaron del excepcional plataformas que protagonizó tiempo atrás, tienen en **RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE** una buena oportunidad de progresar en su juego. Prácticamente todos los elementos del plataformas original están en esta secuela. Lo único que hace falta es cambiar el *chip* e intentar hacerse con el control 3D de Rayman lo antes posible. Parte del trabajo en este sentido ya lo ha realizado UBI SOFT, que ha dotado al personaje de un control tan preciso como diná-





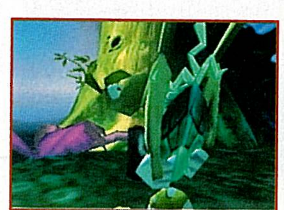




**FASES DE BONUS**

***Si se recogen todos los lumps presos que hay repartidos por el nivel (algunos de ellos escondidos con muy mala leche), Rayman accederá a un nivel de bonus con pruebas especiales.***








## Secuencias del Juego

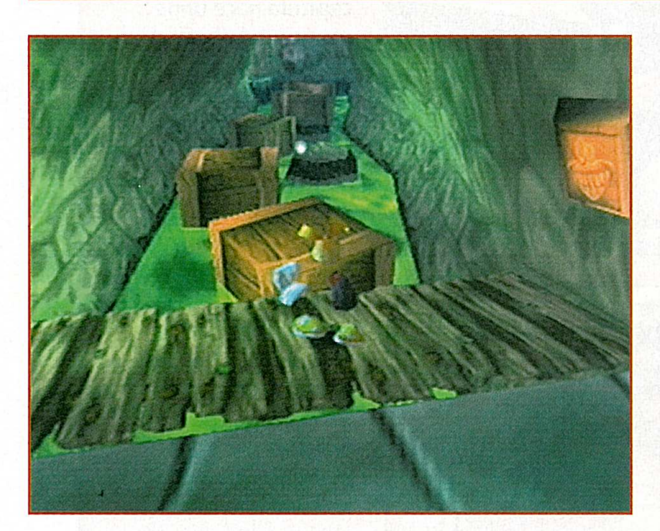



A falta de un CD donde almacenar las *intros* de vídeo, UBI SOFT ha desarrollado unas secuencias de introducción en 3D, generadas en tiempo real, con una calidad soberbia. El encuentro con Polokos es toda una maravilla.



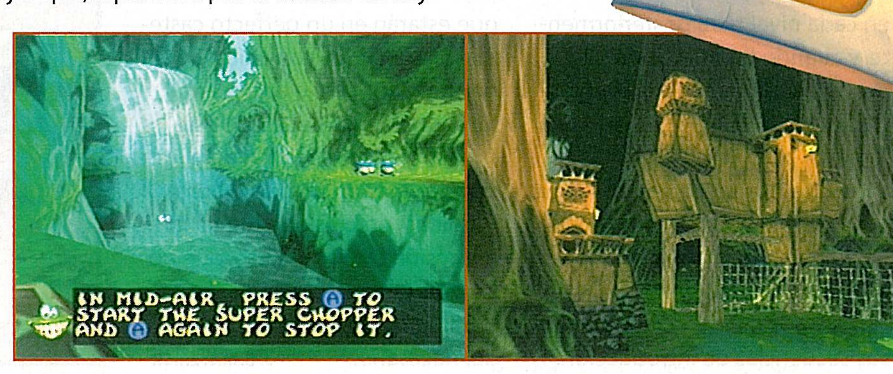






**ENTORNO 3D** *La solidez de todo el entorno 3D es tal que supera con mucho a lo conseguido en S. Mario 64. Incluso Banjo Kazooie debe inclinarse al paso del entorno 3D, en alta resolución, de* ***Rayman 2.***

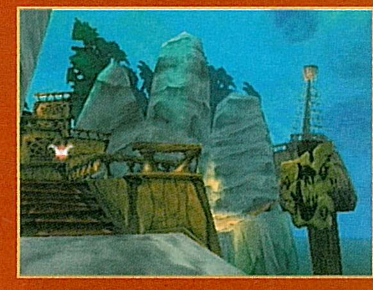
mico. Así, además de hacer que Rayman salte, se encarame, vuele o dispare, también habrá que ayudarle a nadar y transportar elementos del escenario. También recibirá ciertas ayuda por parte de algunos simpáticos personajes que, repartidos por el mundo de Ray-







## ¿A mano o 3D?

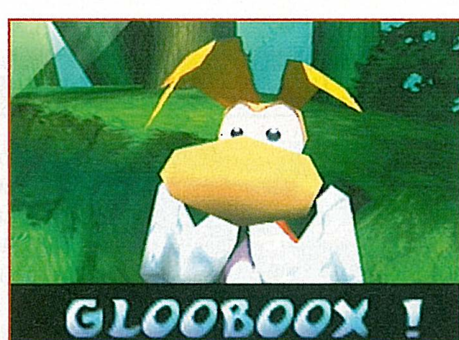








Ya hemos comentado las excelencias gráficas de **Rayman 2: The Great Escape**, pero es que no podemos dejar de asombrarnos por la belleza de los escenarios que se visitan. Quien observe las pantallas que hay junto a estas líneas, podrá pensar perfectamente que corresponden a diseños en 2D. Os aseguramos que todo se mueve en unas perfectas y suavísimas 3D.





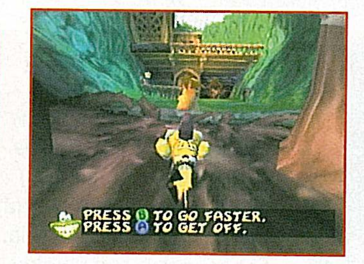

## PlayStation



**No es tan soberbia a nivel gráfico como las versiones para *Nintendo 64* y *Dreamcast*, pero os podemos asegurar que todo lo demás estará presente en esta adaptación para *PlayStation*. De cualquier forma, aún queda mucho para que esté finalizado.**











**La jugabilidad de Rayman 2 está en su capacidad para sorprendernos, pues en cada momento aparece algo nuevo**

man, ofrecerán sus habilidades como solución a determinadas situaciones. Para terminar, **Rayman 2** no será en absoluto un juego lineal. Como toda buena aventura que se precie de serla, habrá que dejar muchas cosas sin terminar en cada nivel para posteriormente, y cuando las nuevas habilidades lo permitan, acometerlas con garantías. Eso es lo que hará que **Rayman 2: The Great Escape** se convierta finalmente en una gran aventura. Pero no podemos dejar de hablar de **Rayman 2** sin mencionar sus geniales gráficos y, excepcionalmente, la calidad de sus secuencias de introducción.

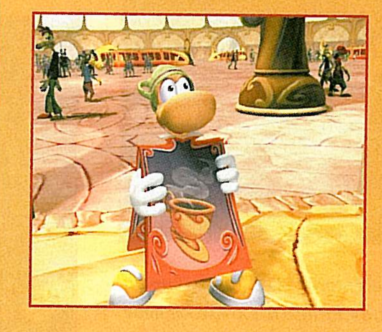
La calidad del motor 3D programado por UBI SOFT es tan soberbia que las secuencias parecen sacadas de una película. Las voces de los personajes utilizan un lenguaje propio del mundo Rayman, por lo que los textos, que estarán en un perfecto castellano, serán el único vehículo que nos guíe por el hilo argumental de la aventura. Puede que este primer contacto con Rayman parezca más un análisis en profundidad, pero es que fue tal la impresión que nos causó, que no pudimos evitar jugar con él durante muchísimo más tiempo del necesario.

**J. C. MAYERICK**



## ...y serie de TV





**Ya pudimos ver un capítulo hace unos meses, en la feria californiana del E3. Allí comprobamos la enorme calidad de la serie (hecha íntegramente por ordenador), un fiel reflejo del juego original en cuanto a situaciones y personajes. Por el momento no sabemos si alguna compañía ha adquirido los derechos para su emisión, pero prometemos decíroslo en cuanto lo consigamos averiguar... si es que la traen.**

## Game Boy Color



**Ahora que aparece la segunda parte, UBI SOFT aprovecha para lanzar también la versión *Game Boy Color* del primer Rayman. Los mundos por los que se desarrolla la aventura serán los mismos, pero no así la configuración de los veinte niveles en que éstos están divididos.**







*APRENDE A AVANZAR* *Rayman es capaz de realizar infinidad de acciones, e incluso muchos de los personajes del juego le ayudarán de una u otra forma. Tal es la cantidad de posibilidades, que Rayman deberá aprenderlas durante el juego con pequeñas pruebas.*

# TONIC TROUBLE

## Ed, el ingenio ...

CONCENTR... de TOMATES ¡AY QUE BUENO!

PC: DISPONIBLE EN OCTUBRE
N64: DISPONIBLE

## Super Ed ¡la fuerza!

UBI SOFT S.A.
Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (BCN)
Tel. 902 11 78 03
http://www.ubisoft.es





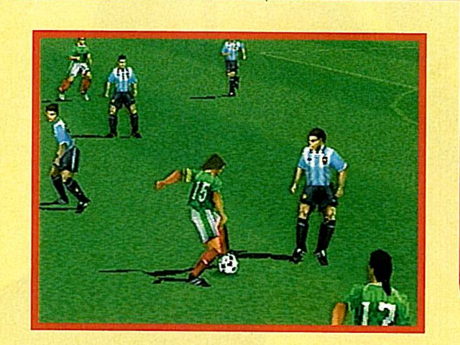


Tonic Trouble: el nuevo juego de aventuras para Pc y Nintendo 64
http//www.tonictrouble.com





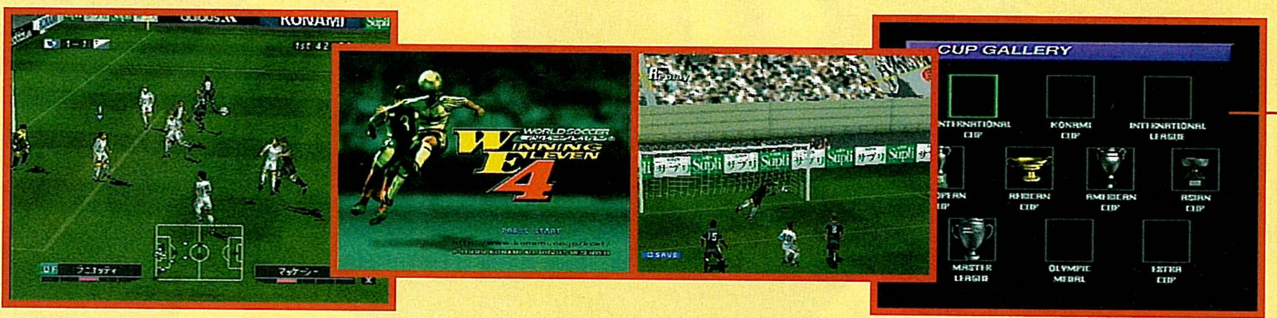

En un **ECTS´99** plagado de grandes títulos y con toda la espectacularidad de toda la hornada de lanzamientos para ***Dreamcast***, la versión *PAL* de este **Winning Eleven 4**, que aquí se llamará ISS Pro Evolution, fue elegida, tanto por la crítica como por el público, el mejor juego de toda la feria. Cuando lo probéis en Octubre sabréis el porqué.





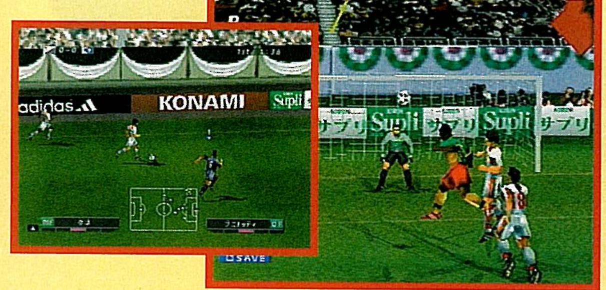






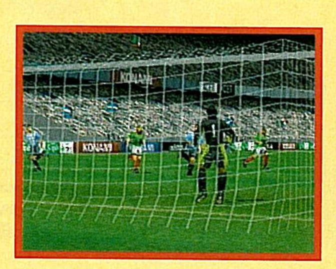

*Como sólo hemos tenido tres días para disfrutar de esta nueva entrega, aún no hemos podido averiguar cómo se accede a la Extra Cup que aparece abajo a la izquierda.*

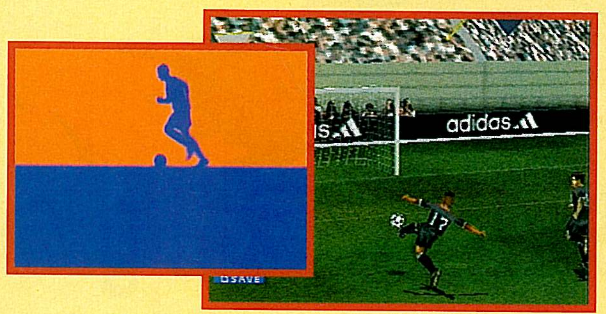





# WINNING ELEVEN

**S**i a ese significativo premio le añadimos que actualmente es el número uno de ventas en **Japón**, con casi 300.000 unidades vendidas en una semana y teniendo en cuenta que ha coincidido su lanzamiento con bombazos como Wild Arms 2 y Front Mission 3, empezaréis a comprender el impresionante trabajo realizado por KONAMI. Para los que ya conozcan esta saga futbolística, **Winning Eleven 4** es el Winning Eleven 3 Final Version elevado a cuarta potencia. Con un sinfín de añadidos y mejoras en todos los apartados, este montón de cambios afectan de una manera decisiva tanto a la jugabilidad como a la estética, situándolo a años luz del resto de juegos de fútbol de esta compañía. Las animaciones de los jugadores han sido perfeccionadas de una manera notable, sobre todo en los porteros, y se han incorporado unos cuantos remates más, algunos regates y varias celebraciones nuevas. Más cámaras, nuevas rutinas de pase y defensa, nuevas opciones para





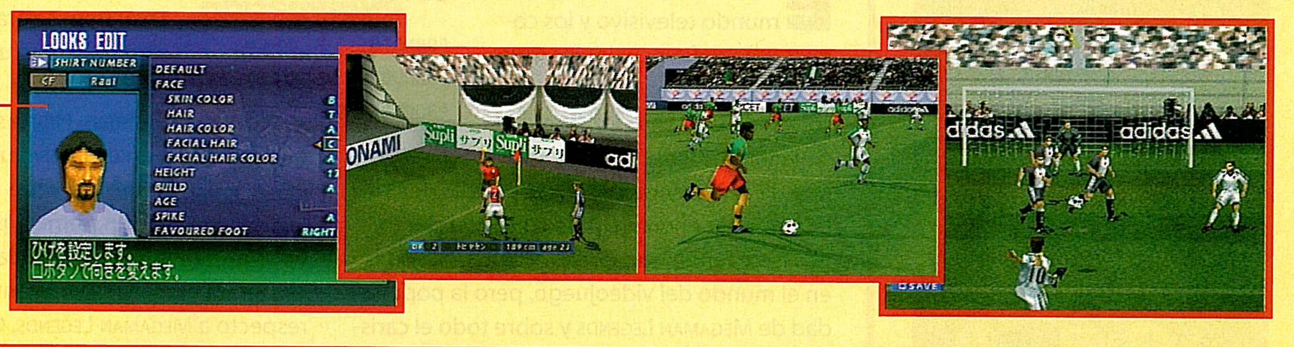








**Master League.** Era una de las peticiones que siempre hacíamos a los programadores de ISS Pro. Aunque no sean los jugadores ni los clubes oficiales, en esta liga podréis jugar con los equipos más fuertes de Europa. Por España participan el Madrid y el Barcelona. Con el editor y los fichajes podréis completar las plantillas de los dos equipos (sobre todo la del Real Madrid que es realmente pintoresca) o actualizarla. Si os decidís por la vía del fichaje deberéis acumular puntos a base de ganar o empatar partidos y sumar goles. Para empezar a fichar necesitarás 99 puntos. Cada victoria te dará como mínimo ocho.




*El nuevo editor no sólo nos permitirá cambiar los nombres de los jugadores existentes. También se puede cambiar o crear todo el físico y características de los jugadores.*









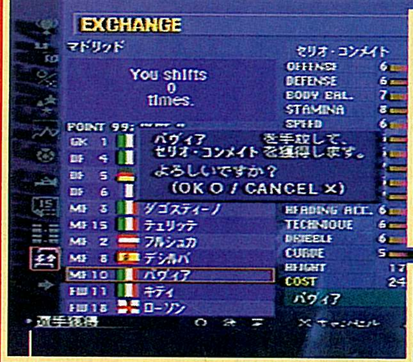

editar sistemas y tácticas, nuevos torneos, nuevos estadios, nuevos modos de juegos con una opción para hacer de entrenador y otras muchas incorporaciones saciarán por completo vuestras ansias de novedades. Para que no echemos nada de menos, **Winning Eleven 4** incluye también un modo para cuatro jugadores simultáneos y un torneo con equipos europeos con el **Barcelona** y el **Real Madrid**. Aunque no sean los escudos ni los jugadores reales, con el nuevo editor podréis cambiar desde el nombre hasta el físico de los jugadores. En esta opción de juego también tendréis la oportunidad de fichar y, si sois dos jugadores, incluso la posibilidad de hacer de entrenador (mientras el otro juega) y manejar las tácticas. Como último detalle os diremos que se pueden cargar partidas y datos de Winning Eleven 3 y Winning Eleven 3 Final Version para jugar en esta última edición con ellos. Lo dicho, tremendamente bueno y el más completo de todos.

**DE LUCAR**




**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | KONAMI |
| PROGRAMADOR | K-CET |














*Otro detalle que seguro os interesa es la posibilidad de fichar jugadores. Esta opción está presente en el Modo Master, donde están los clubes europeos.*



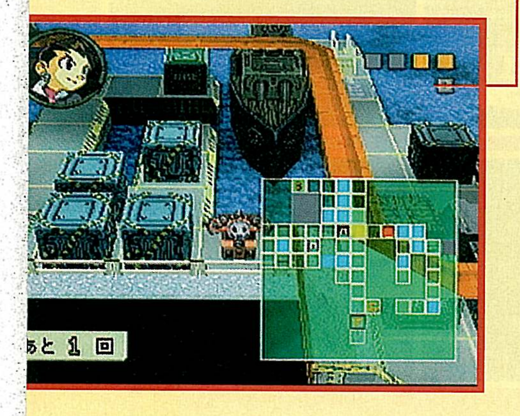

**El éxito en todo el mundo de MEGAMAN LEGENDS ha provocado no sólo la inminente aparición de una secuela, sino el lanzamiento de un *Spin-Off*, un título paralelo, protagonizado por la villana de aquel juego, Tron Bonne, en el que se aglutinan los más diversos géneros: *RPG*, puzzle o *arcade*. A la venta desde hace unos meses en Japón, está a punto de llegar a occidente.**








*Arriba podéis ver a los Kobuns en pleno hurto porcino. Abajo, una de las fases de puzzle, en las que es preciso transportar cajones con el menor número posible de movimientos.*



# TRON NI KO

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD-ROM |
| PRODUCTOR | CAPCOM |
| PROGRAMADOR | CAPCOM |

El término *Spin-Off* surgió del mundo televisivo y los comics para definir cualquier serie surgida a raíz y en torno a un personaje de otra anterior. Es el caso de la telecomedia FRASIER (protagonizada por uno de los personajes más populares de CHEERS), por poner un ejemplo conocido por todos. Este fenómeno pocas veces se había visto en el mundo del videojuego, pero la popularidad de MEGAMAN LEGENDS y sobre todo el carisma de su villana, Tron Bonne, ha animado a CAPCOM a desarrollar un juego con ella de protagonista, que se sitúa cronológicamente antes de LEGENDS. **TRON NI KOBUN** (que pasará a llamarse **THE MISADVENTURES OF TRON BONNE** para el mercado occidental) tiene una mecánica inclasificable que abarca todos los géneros. Hay fases de puzzle, que requieren un exaustivo uso de la estrategia y algo de neuronas, otras al más puro estilo *RPG* (con vista en primera persona y todo) y otras puramente *arcade*, todas ellas desarrolladas en un entorno 3D bastante mejorado con respecto a MEGAMAN LEGENDS. Con el objetivo de recaudar el mayor número posible de dinero, Tron, su hermano Tiesel y una legión de Kobuns (esos pequeños robots amarillos de ML conocidos en occidente como *ServeBots*) de-

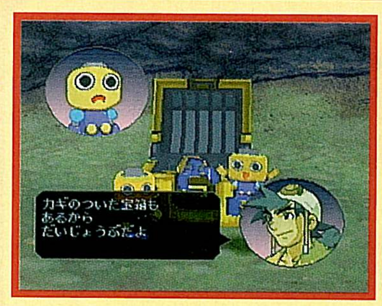


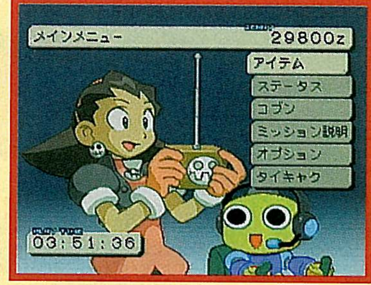

*En TRON NI KOBUN las intros estan confeccionadas con el motor 3D del juego, al igual que en MEGAMAN LEGENDS.*

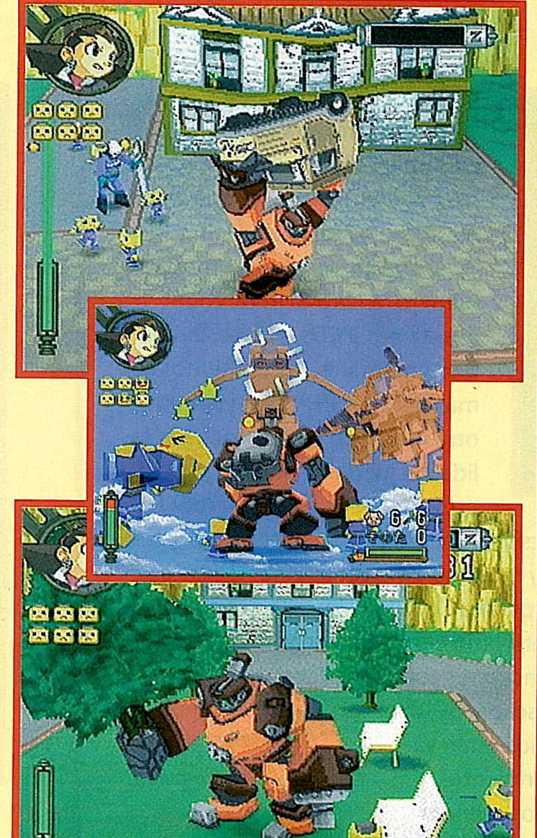


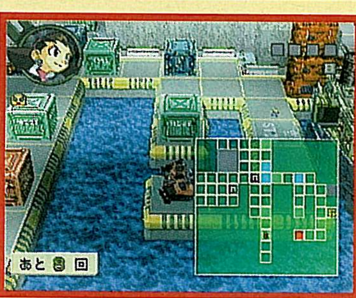

berán superar todo tipo de tareas: desde robar cerdos en una granja, hasta echar abajo una ciudad entera a puñetazos. Tampoco faltan los templos repletos de tesoros, trampas y otros peligros, a la usanza LEGENDS, aunque sin la carga de aventura de éste. Eso sí, **TRON NI KOBUN** es mucho más jugable gracias al uso del *Dual Shock*, y el humor está presente durante todo el juego, especialmente cuando la policía irrumpe en escena. Como pasa con la gran mayoría de los títulos para ***PLAYSTATION*** que nos llegan de **Japón**, **TRON NI KOBUN** también ofrece opciones y subjuegos para ***POCKETSTATION***, pero como este impagable periférico jamás llegará aquí, nos quedaremos con las ganas. Por lo menos el resto sí lo veremos en occidente, y mucho antes de lo que pensáis. El lanzamiento **USA** es inminente, lo que nos hace albergar grandes esperanzas de tener una versión *PAL* a finales de año, principios del 2000 como muy tarde. **NEMESIS**

*Las fases RPG siguen todas las reglas del género: vista en 1ª persona, trampas y cofres que encierran tesoros.*









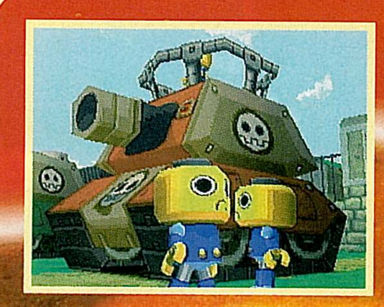

*En la ciudad todo es sensible a ser destruido: desde los bancos de los parques hasta los coches y las casas.*

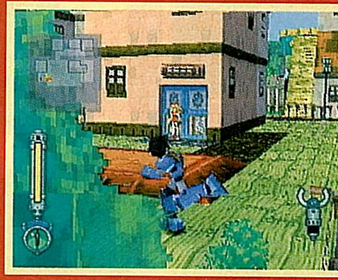
*En la pantalla de la derecha, en el círculo, podéis ver al vago* ***Doc*** *vestido de primera comunión.*

*En el modo RPG abundan las trampas y los personajes secundarios con los que hablar (en japonés, claro).*

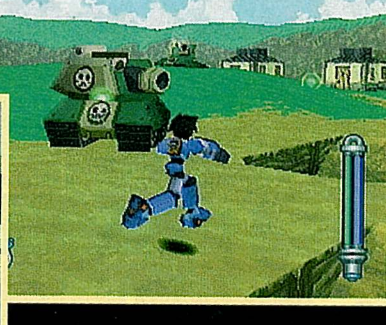
BUN

**Rockman Dash 2.** En el *package* original de TRON NI KOBUN CAPCOM incluye un CD *demo* con un pequeño aperitivo de cómo será ROCKMAN DASH 2 (MEGAMAN LEGENDS 2). No dejan de ser unas cuantas fases inconexas, pero ya se pueden apreciar las mejoras en el motor gráfico y la mayor estilización de los personajes. Eso sí, la mecánica parece que será la misma. Y es que si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?



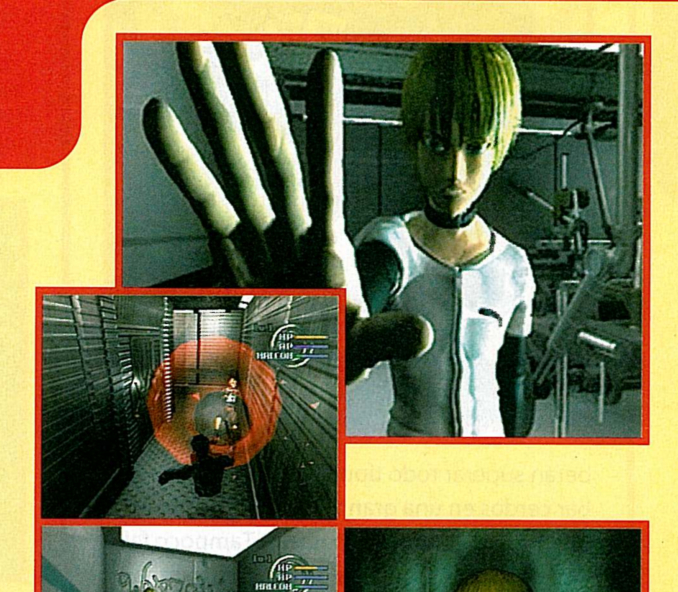








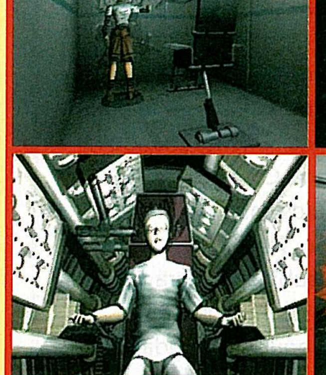





Hace un par de meses, en la sección **Linea Directa**, uno de nuestros lectores nos preguntaba por Galerians, la aventura de ASCII que ocupa esta página. Al igual que comentamos en aquel número, en la aventura, compuesta por 3 CDs, se mezclan poderes mentales, experimentos al más puro estilo Akira y algún que otro narcótico que impedirá la salida del juego en nuestro país. El estilo de juego es similar (por no decir idéntico) al de la saga Resident Evil, con personajes poligonales, escenarios prerrenderizados y multitud de escenas cinemáticas que aparecerán en determinados puntos del juego. En esta ocasión, nuestro personaje no es un intrépido héroe que lucha contra una legión de monstruos, sino que nosotros somos una aberración con poderes mentales que intenta escapar de un instituto científico en el que nos están sometiendo a infinidad de experimentos. Nuestros poderes mentales nos servirán para abrir puertas, descubrir la manera de resolver algún que otro acertijo e incluso para defendernos de nuestros oponentes, algo que en ciertas ocasiones hará que les explote la cabeza a distancia.

**DOC**








| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | ASCII |
| PROGRAMADOR | POLY. MAGIC |







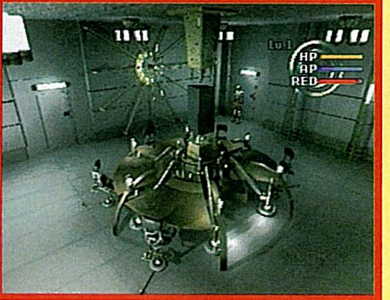


*Como podéis observar por las pantallas, el sistema gráfico utilizado en* ***Galerians*** *es similar al de los RE, con escenarios prerrenderizados.*









**«The mente». Nuestros poderes mentales nos permitirán eliminar a nuestros enemigos (científicos, guardas, robots) sin tocarlos. Inicialmente, dispondremos de dos ataques diferentes: *Nalcon* (de impacto) y *Fajdah* (de combustión). Si la barra de *status* denominada SP llega al máximo, eliminaremos a los enemigos a lo bestia.**



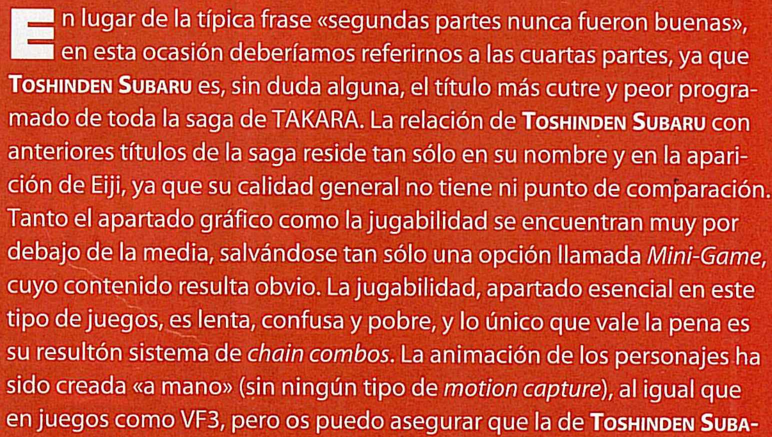

El primer TOSHINDEN, aparecido junto a *PLAYSTATION*, significó una auténtica revolución en el mercado doméstico gracias a su innovador *engine* gráfico y sus efectos nunca vistos. En esta ocasión, la gente de TAMSOFT ha realizado un título tan pobre, que hasta el primer BATTLE ARENA TOSHINDEN lo supera con creces.






## PlayStation

En lugar de la típica frase «segundas partes nunca fueron buenas», en esta ocasión deberíamos referirnos a las cuartas partes, ya que **TOSHINDEN SUBARU** es, sin duda alguna, el título más cutre y peor programado de toda la saga de TAKARA. La relación de **TOSHINDEN SUBARU** con anteriores títulos de la saga reside tan sólo en su nombre y en la aparición de Eiji, ya que su calidad general no tiene ni punto de comparación. Tanto el apartado gráfico como la jugabilidad se encuentran muy por debajo de la media, salvándose tan sólo una opción llamada *Mini-Game*, cuyo contenido resulta obvio. La jugabilidad, apartado esencial en este tipo de juegos, es lenta, confusa y pobre, y lo único que vale la pena es su resultón sistema de *chain combos*. La animación de los personajes ha sido creada «a mano» (sin ningún tipo de *motion capture*), al igual que en juegos como VF3, pero os puedo asegurar que la de **TOSHINDEN SUBARU** no es ni la mitad de buena. Los luchadores se mueven bruscamente y el *frame rate* general no sobrepasa los 30 *frames* por segundo. Es una auténtica lástima que una saga como BATTLE ARENA TOSHINDEN se vea empañada con un título de estas características. **DOC**





# TOSHINDEN SUBARU

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | TAKARA |
| PROGRAMADOR | TAMSOFT |





*Lo mejor del juego son, junto a algunas secuencias de ciertos súpers, las imágenes de introducción al estilo anime. Eso sí, el que descubra su sentido, que nos lo diga.*



**Database.** Una de las pocas alegrías que nos da este TOSHINDEN SUBARU es un modo llamado *Data Base*. En él podremos navegar como si de una página web se tratase, observando cualquier tipo de ilustración o boceto de los luchadores, las voces digitalizadas, las músicas e incluso ver algunos trajes o personajes que no se han llegado a incluir en la versión final del juego. Menos mal que, después de todo lo dicho anteriormente sobre la medicrodidad del juego de TAKARA hemos encontrado algún apartado medianamente bueno.





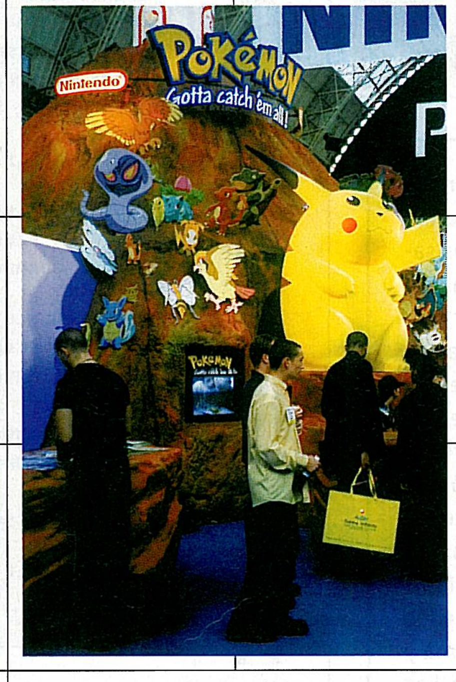
*Las escenas cinemáticas que podremos ver entre los combates, están creadas a base de polígonos de un modo más que pasable.*




Aunque parezca la presentación de los uniformes del **Real Madrid** para la **Champions League**, ellas no son ni **Seedorf** ni **Savio**.

# HORIZONTES C

DE LUCAR huye pero para R. DREAMER ya es demasiado tarde. No hace falta decir lo que entiende una mascota de éstas por «entrar al trapo».







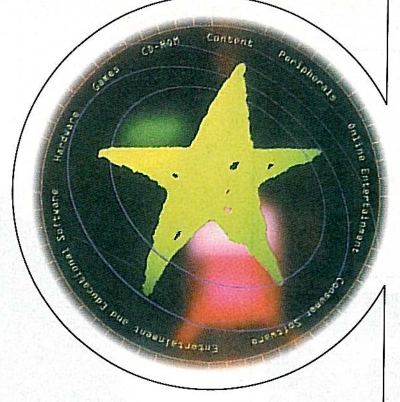


Por coincidencia de fechas, este **ECTS´99** parecía diseñado especialmente para ser el escaparate ideal del **lanzamiento en Europa** de **Dreamcast**. Así fue, pero estaba tan cantado que SONY no dudó en sumarse a la fiesta con una poderosa **contraofensiva** informativa sobre las bondades de la futura **PS2**. NINTENDO, la tercera dama en discordia, no estaba por la labor de empezar a bailar datos sobre ***DOLPHIN*** y centró su estrategia en lo que tiene y un poco en lo que tendrá su nueva portátil **Game Boy Advanced**. Todas estas cosas estaban de boca en boca cuando por los pasillos del Olimpia empezó a escucharse un fuerte rumor. El asunto de conversación, ¡oh gran sorpresa!, no iba sobre la **batalla de las consolas**. De lo que todos hablaban era de que el mejor juego de la feria era otra vez de KONAMI: el impecable ISS PRO EVOLUTION.

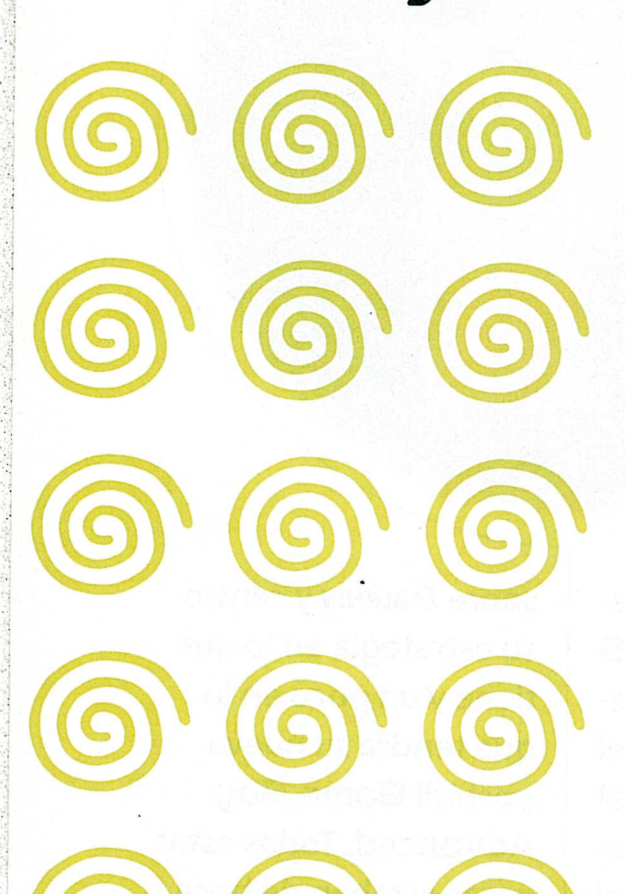
# ERCANOS

POR DE LUCAR & R. DREAMER

# ects 99




# DREAMCAST



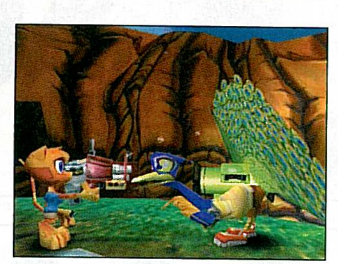
**E**sta feria londinense estaba marcada en rojo y mayúsculas en el calendario de SEGA. Como todos sabéis, Septiembre era el mes señalado para el lanzamiento de ***Dreamcast*** a nivel mundial, y esta reunión del sector era el escaparate ideal para su presentación oficial de sus primeros juegos. Aunque no contó con un *stand* propio en el recinto ferial, SEGA organizó una impresionante fiesta-rueda de prensa en la que pudimos escuchar a los máximos responsables de la compañía en **Japón** y **Europa**, y ver algunos de los alucinantes anuncios de su próxima y descomunal campaña publicitaria. Las previsiones de ventas de ***Dreamcast***, según los mandatarios de SEGA, son tremendamente prometedoras y hablan de más 300.000 consolas vendidas en estas navidades. El tema de **Internet**, que tantos quebraderos de cabeza estaba dando en algunos países, está completamente solucionado, y en **España** estará en manos de la multinacional británica BT. Cambiando de tercio, aunque nadie pudo decirnos el nombre del juego, en el vídeo de próximos lanzamientos vimos el juego de tenis más impresionante jamás visto para consola.

## PROXIMOS LANZAMIENTOS

- SOUL CALIBUR
- SEGA RALLY 2
- SONIC ADVENTURE
- FURBALLS
- SPEED DEVILS
- MONACO GRAND PRIX
- INCOMING
- BUGGY HEAT
- STREET FIGHTER ZERO 3
- TOY COMMANDER
- THE HOUSE OF THE DEAD
- METROPOLIS STREET RACER
- UEFA STRIKER
- VIRTUA FIGHTER 3 TB
- COOL BOARDERS BURRRN!
- EXPENDABLE
- DYNAMITE COP
- ZOMBIE REVENGE
- RED DOG
- BLUE STINGER
- POWER STONE
- NBA 2K
- ECCO THE DOLPHIN DOTF
- SUZUKI ALSTARE RACING







### FURBALLS

PRODUCTOR: ACCLAIM PROGRAMADOR: BIZARRE CREATIONS

Para nosotros fue una de las grandes sorpresas de este **ECTS´99**. Se trata de una curiosa aventura en 3D en la que se mezclan diferentes elementos de plataformas con la acción, los puzzles y la búsqueda de objetos. Los personajes parecen sacados directamente de una serie de dibujos animados y la calidad gráfica es absolutamente extraordinaria. Lo veremos ya en el 2000.

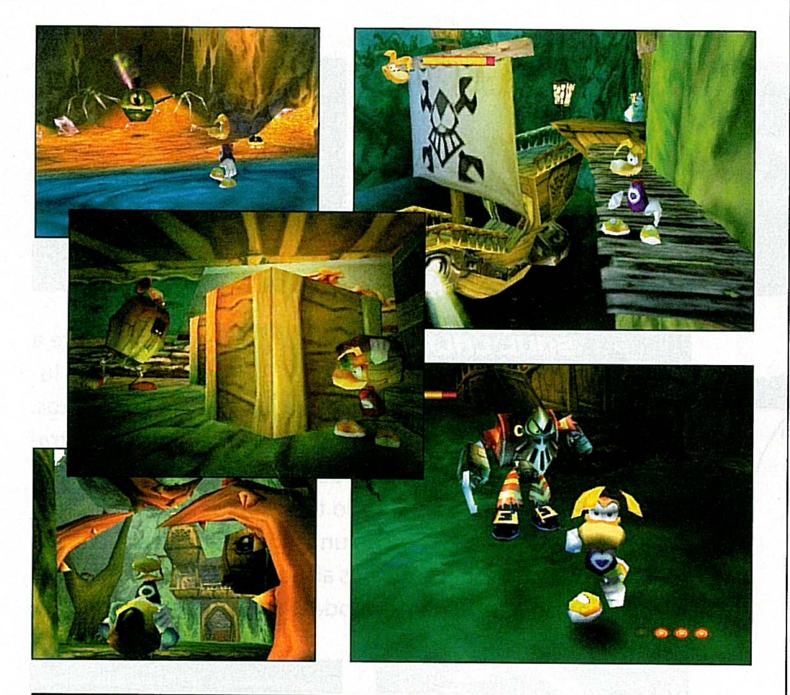


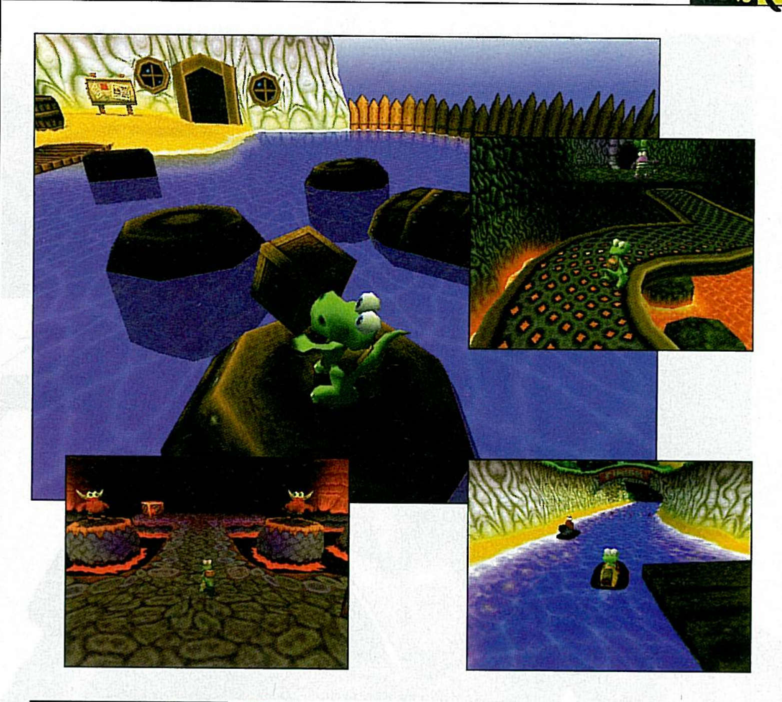
## SOUL CALIBUR

PRODUCTOR: NAMCO PROGRAMADOR: NAMCO

Nadie le discute a este juego de lucha el trono de lo que será la primera oleada de lanzamientos. NAMCO se supera a sí misma y nos ofrece toda una demostración ejemplar de lo mucho que puede ofrecer la nueva consola de SEGA. Perfecto en el apartado técnico, espectacular como ningún otro juego de lucha, con una jugabilidad apasionante y todos los modos de juego que los aficionados al género podían desear. Una obra maestra y el modelo a seguir para el resto.







## RAYMAN 2

PRODUCTOR: UBI SOFT PROGRAMADOR: UBI SOFT

El pequeño gran héroe de la compañía francesa entrará con inmejorable pie en ***Dreamcast***. En la nueva versión de este gran juego de plataformas se ha apostado por las 3D y el resultado es tan impresionante que esta entrega es igual o un pelín superior a la excepcional de ordenador. Este juego ha sido desarrollado con la misma tecnología empleada para realizar la serie de TV.

## CROC 2

PRODUCTOR: ELECTRONIC ARTS PROGRAMADOR: FOX INTERACTIVE

ELECTRONIC ARTS fue otra de las compañías que optó por situar sus cuarteles fuera del recinto ferial, y para poder ver un avance de los que será este Croc 2 tuvimos que desplazarnos hasta un miniset de FOX montado en un hotel. El paseo mereció la pena. El juego de plataformas del dragoncito para ***Dreamcast*** será una auténtica preciosidad y todo un ejemplo de jugabilidad.




## MDK 2

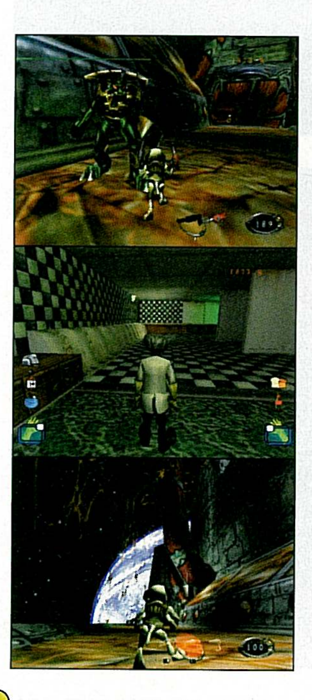
PRODUCTOR: VIRGIN PROGRAMADOR: SHINY ENTERTAINMENT

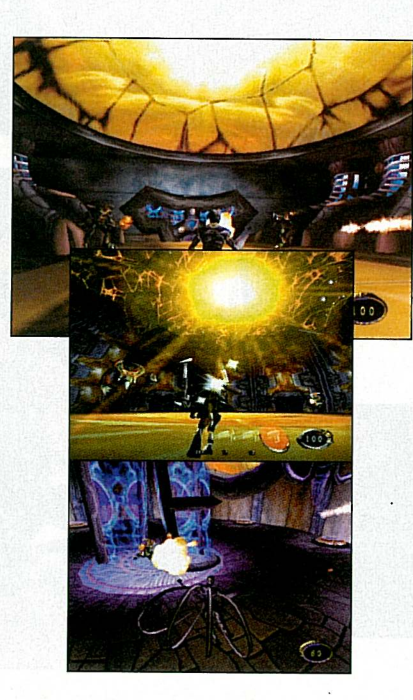
Hace tiempo que esperábamos la continuación de esta peculiarísima aventura ideada por ese monstruo llamado **Dave Perry**, y la verdad es que ya se puede asegurar que el tiempo dedicado en su programación ha estado muy bien empleado. Divertido, asombroso, original como pocos y con unas dosis de acción sólo superadas por el mítico Contra, MDK 2 traerá mucha cola.

## MARVEL VS CAPCOM

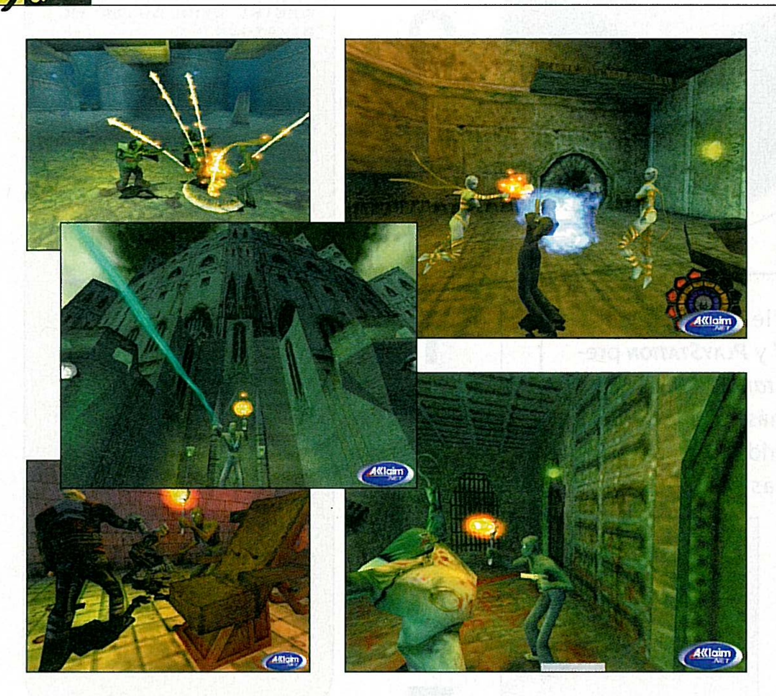
PRODUCTOR: VIRGIN PROGRAMADOR: CAPCOM

Como los aficionados a los *beat´em-up* en 2D sabrán ya, es el último título aparecido en recreativa de la serie *Versus* de CAPCOM, y enfrenta a los más famosos luchadores de la compañía frente a los superhéroes de MARVEL. Conversión absolutamente fiel, con ella podremos disfrutar en casa de esas impresionantes magias que tanto nos asombraron en su momento.









## SHADOWMAN

PRODUCTOR: ACCLAIM PROGRAMADOR: ACCLAIM STUDIOS

Los mentores de ACCLAIM aseguran que esta versión para **DREAMCAST** es la más completa y espectacular de todas. Tengan o no razón, lo cierto es que esta conversión de esta apasionante aventura nos dejará temblando de miedo con su macabro argumento y su tétrica puesta en escena. Si no hay cambios, SHADOWMAN para **DREAMCAST** llegará traducido y doblado al castellano.



## UEFA STRIKER

PRODUCTOR: INFOGRAMES PROGRAMADOR: RAGE

La primera gran cita con el mundo del balompié en **DREAMCAST** la tendremos con este UEFA STRIKER de INFOGRAMES y RAGE. Los programadores británicos han conseguido aunar en este título una calidad gráfica superior a la del FIFA 99 de ordenador y la jugabilidad de los grandes juegos de fútbol de ***PSX***. La animación de los jugadores es la más real que hemos visto nunca.



## EVOLUTION

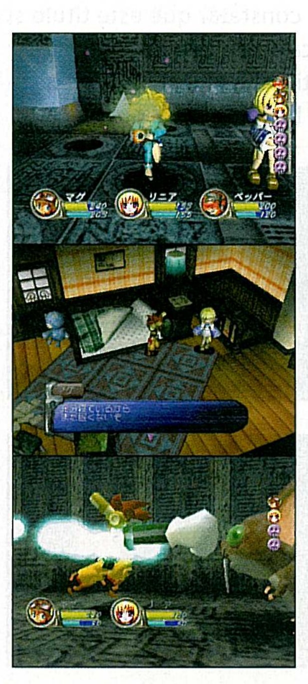
PRODUCTOR: UBI SOFT PROGRAMADOR: CSP

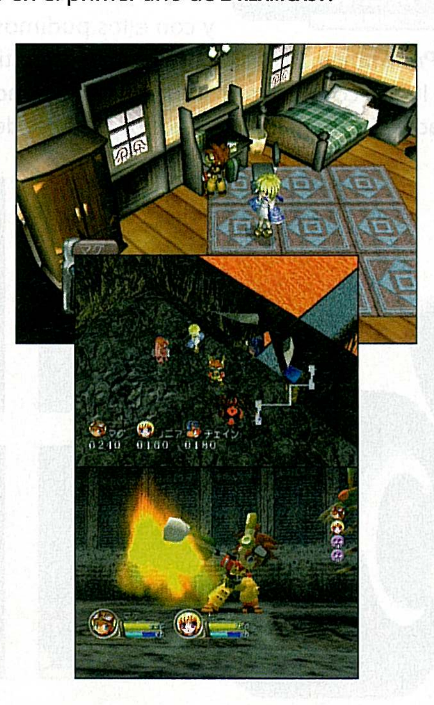
A pesar de tener aún sus textos en japonés, este *RPG* en 3D fue uno de los que más llamó la atención de los visitantes del *stand* de UBI SOFT. Los impresionantes entornos gráficos y el atractivo diseño de sus enormes personajes cautivaron al personal tanto como sus salvajes combates. **THE ELF** cree que podría ser la gran sorpresa en este género en el primer año de ***DREAMCAST***.

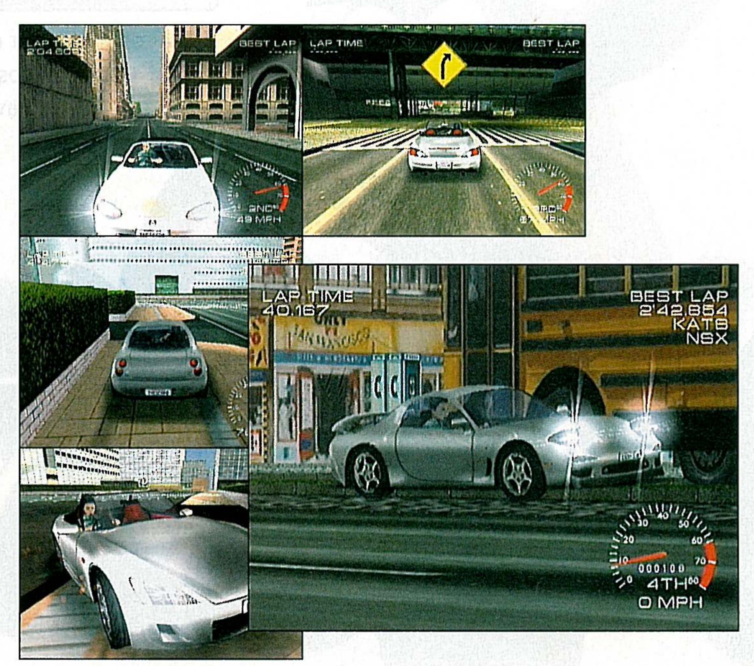
## METROPOLIS STREET RACER

PRODUCTOR: SEGA PROGRAMADOR: BIZARRE CREATIONS

Sin que ni el mismísimo **SEGA RALLY 2** haya podido hacerle sombra, este extraordiario juego de los británicos BIZARRE CREATIONS tiene todas las papeletas de convertirse el monarca del género automovilístico en **DREAMCAST**. Los coches más espectaculares del mundo, una belleza gráfica absolutamente excepcional y una jugabilidad de lujo son sólo algunas de sus bazas.

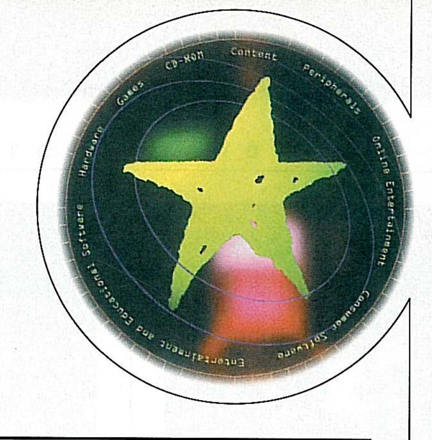









# ects 99




# PLAYSTATION

## PROXIMOS LANZAMIENTOS

- ISS PRO EVOLUTION
- TRACK & FIELD 2
- METAL GEAR SOLID VR MISSIONS
- GRAN TURISMO 2
- WIP3OUT
- CRASH TEAM RACING
- FINAL FANTASY VIII
- ACE COMBAT 3
- TOMB RAIDER 4
- FIGHTING FORCE 2
- RAYMAN 2
- COLLIN MCRAE 2
- STAR OCEAN
- THIS IS FOOTBALL
- UEFA STRIKER
- MISSION IMPOSSIBLE
- SOUTHPARK RALLY
- ARMORINES
- GTA 2
- RAINBOW SIX
- GRANDIA
- ARMY MEN SARGE´S HEROES
- WORMS PINBALL
- DINOCRISIS

Como ya ocurriera en la pasada edición, SONY y *PLAYSTATION* presentaron el mejor *stand* de toda la feria... y uno de los más calurosos (sólo superado por el tórrido rincón de VIRGIN). Varias decenas de expositores con juegos, una sala circular repleta de monitores con imágenes de ***PS2***, un montón de pantallas de vídeo con el anuncio de la peculiar chica y tanta gente como podáis imaginar, hacían de este recinto uno de los más atómicos del **ECTS´99**. Grandes juegos para *PLAYSTATION* y grandes planes para ***PS2*** podrían resumir lo que allí vimos y sentimos. **Chris Deering** nos concedió una interesante entrevista en la que pudimos conocer algunos detalles sobre lo que será ***PS2***. Por falta de espacio, y al presentarse ***PS2*** en **España** hace pocos días, no hemos querido repetir aquí lo mismo que habéis visto en nuestras noticias.



***Chris Deering**, en la foto, se mostró realmente entusiasmado por la marcha de PLAYSTATION y la perspectiva de futuro que abre **PS2**.*

## CRASH TEAM RACING

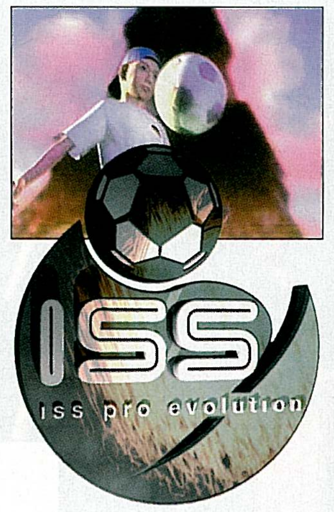
PRODUCTOR: SCE PROGRAMADOR: SCEA

Sus programadores estaban presentes en el *stand* y con ellos pudimos constatar que este título sí que es el MARIO KART de *PLAYSTATION*. Diversión total, acción frenética, velocidad desenfrenada y unos gráficos de lujo lo convierten en uno de los más atractivos y recomendables de cara a estas navidades. Su simpatía y calidad son capaces de hacer frente al gran GT2.

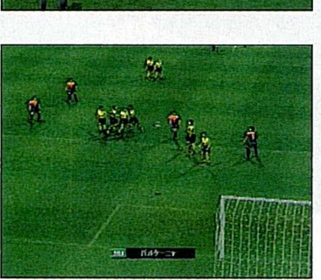











La nueva secuela de fútbol de KONAMI arrasó en esta feria y fue elegida mejor juego del **ECTS´99**... y eso a pesar que sólo estaba presente en unos pocos expositores. Es el mejor juego de fútbol que hemos visto en nuestra vida e incluye muchas de las cosas que todos los aficionados estábamos reclamando. Nuevo editor de jugadores y tácticas, todas las selecciones y los principales equipos del continente, fichajes, nuevas copas y torneos, mejores animaciones y mil cosas más. Genial.

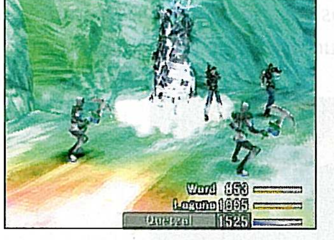
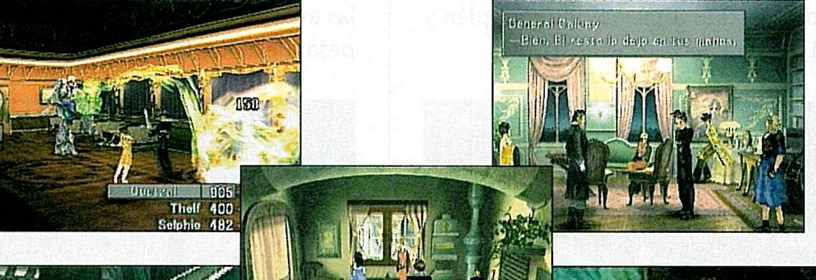
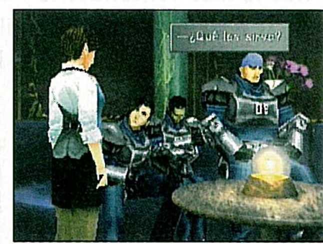


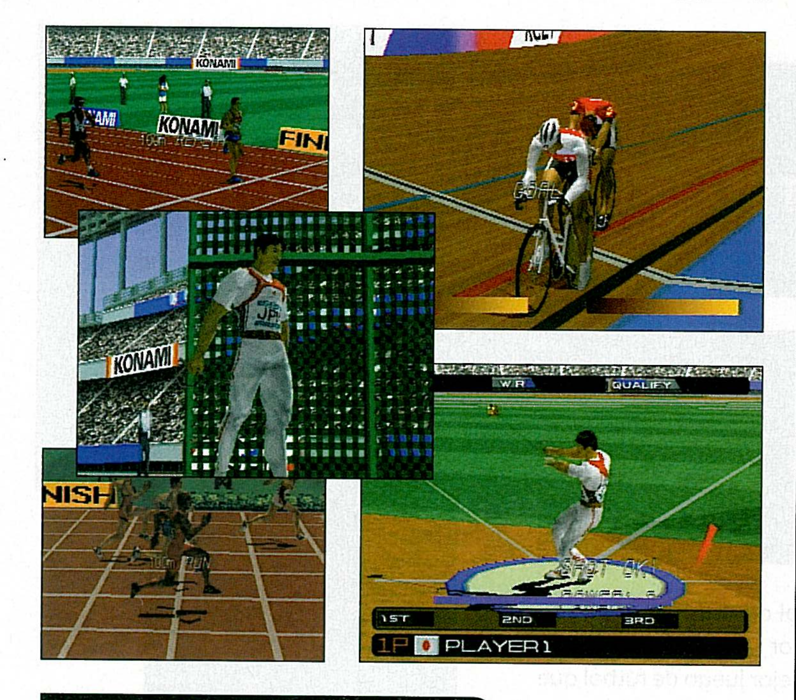



## FINAL FANTASY VIII

PRODUCTOR: SONY PROGRAMADOR: SQUARE SOFT

Uno de los juegos más vendidos de la historia del videojuego vuelve a la carga con una secuela aún más impresionte que la primera para ***PSX***. La espectación era enorme y nadie salió defraudado. Según nos ha comentado **The Elf** el juego es una auténtica obra de arte, la historia es de fábula y con unas dimensiones mastodónticas y tendrá la mejor traducción al castellano que ha tenido un *RPG* en nuestro país. Esta Navidad estaremos en casa.

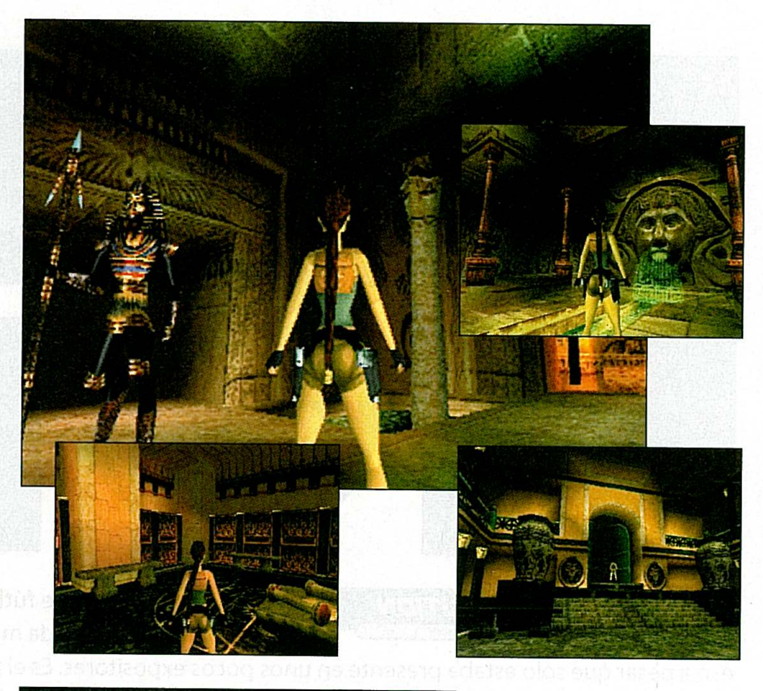




## TRACK & FIELD 2

PRODUCTOR: KONAMI PROGRAMADOR: KCET

Aunque un tanto eclipsado por ISS Pro Evolution, lo cierto es que la segunda parte de Track & Field está tan bien hecha que sería injusto no incluirla entre lo más destacado de la feria. Si os gustó la primera parte, Track & Field 2 os volverá absolutamente locos, ya que cuenta con mejores gráficos, mejores animaciones y toda la jugabilidad tradicional en esta saga olímpica.



## TOMB RAIDER 4

PRODUCTOR: PROEIN PROGRAMADOR: EIDOS

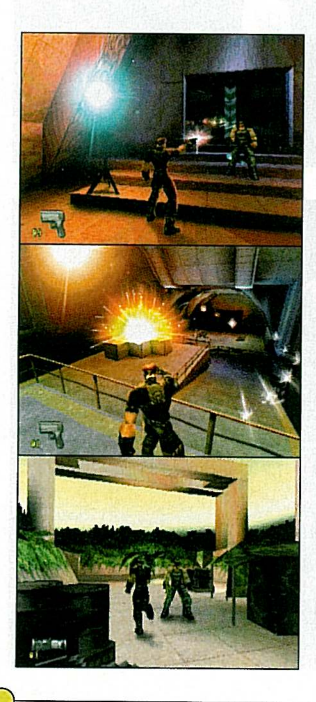
En un *stand* decorado como la mansión de Lara, EIDOS mostró lo mucho y nuevo que traerá Tomb Raider 4. Aunque permanecen casi todos los elementos que encumbraron a esta saga, la cuarta entrega nos mostrará una Lara distinta en su diseño y una mejora notable en todo lo que se refiere al entorno gráfico. Los programadores dicen que encontraremos muchas novedades más.

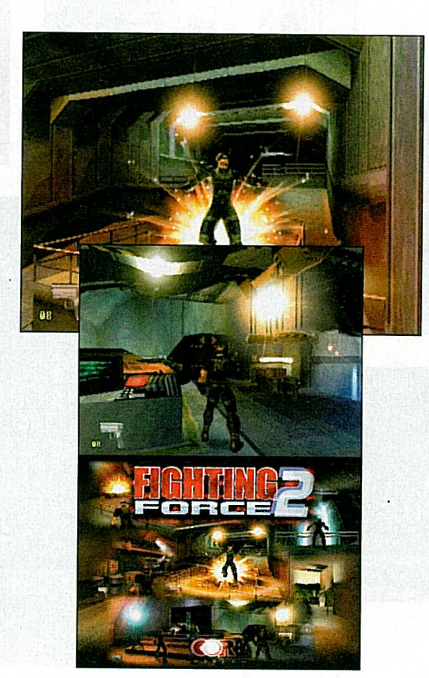


## FIGHTING FORCE 2

PRODUCTOR: PROEIN PROGRAMADOR: EIDOS

Otro de los títulos que nos ofreció una grata impresión. Los drásticos cambios de imagen, con el paso al mundo poligonal de sus personajes, han dado a Fighting Force 2 un aspecto mucho más contundente y espectacular sin que esta novedad afecte a su gigantesca jugabilidad. Acción total, golpes a tutiplén y mayores dimensiones que en la primera parte de este **arcade**.






## RAYMAN 2

PRODUCTOR: UBI SOFT PROGRAMADOR: UBI SOFT

Aunque se ha hecho esperar demasiado, la segunda parte del mejor juego de plataformas de UBI SOFT posee tanta calidad que muchos pensarán que ha valido la pena la espera. El juego de plataformas se pasa a las 3D y se convierte en una de las aventuras más brillantes y preciosistas de los últimos tiempos. A pesar de la fuerte competencia no dudamos que Rayman 2 arrasará.





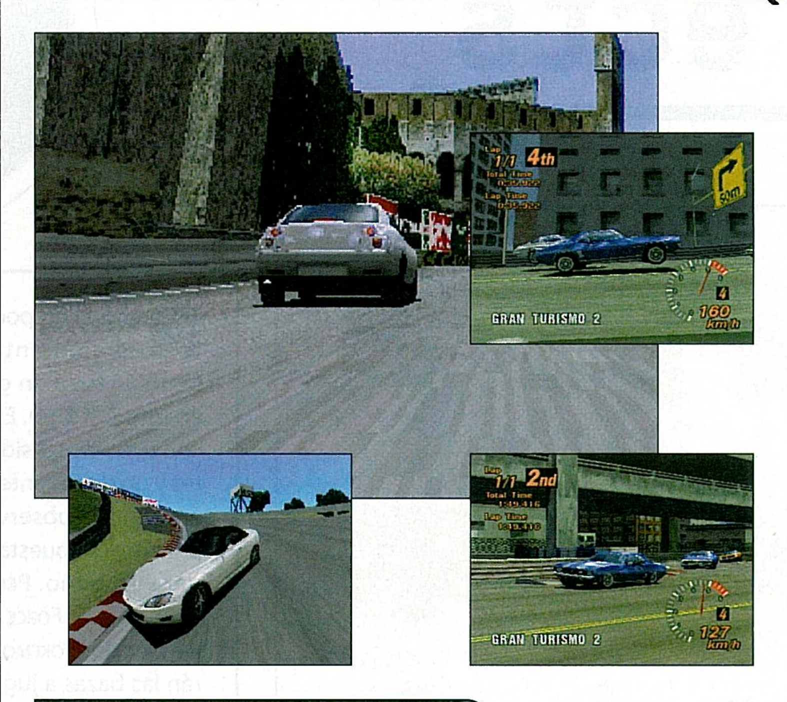




## COLLIN MCRAE 2

PRODUCTOR: PROEIN PROGRAMADOR: CODEMASTERS

A pesar de que aún queda bastante para poder ver la versión final, Collin McRae 2 tiene tan buena pinta que ninguno de los presentes dudamos que esta nueva entrega volará hasta el trono de esta disciplina deportiva dentro del mundo del motor. Importantes mejoras gráficas que afectan sobre todo a los coches, nuevos modos de juego, control excelente y la emoción de siempre.






## GRAN TURISMO 2

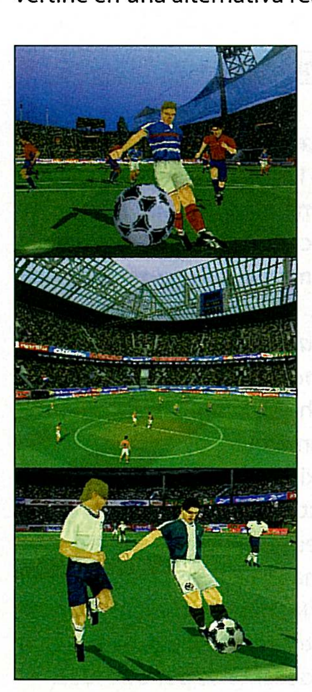
PRODUCTOR: SONY PROGRAMADOR: POLIPHONY DIGITAL

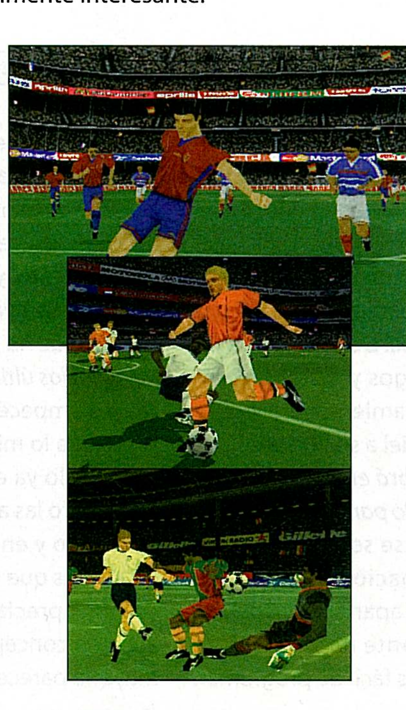
Aunque cueste creerlo, Gran Turismo 2 superará en mucho a su antecesor. Para poder creerlo sólo hay que echar un simple vistazo a los coches y a los escenarios, pero si cogéis un mando esa impresión se verá confirmada de una manera absolutamente indiscutible. Para echar una partida había que hacer tanta cola como para hacerse con unas entradas de la final de la Champions League.

## THIS IS FOOTBALL

PRODUCTOR: SONY PROGRAMADOR: SCEE

La sorpresiva irrupción de ISS Pro Evolution le quita algo de protagonismo a este excelente juego de fútbol, pero que nadie le descarte porque tiene mucho que ofrecer a los amantes de este deporte. Gráficos de lujo, animación brillante en los jugadores, equipos reales y excelentes maneras futbolísticas pueden convertirle en una alternativa realmente interesante.

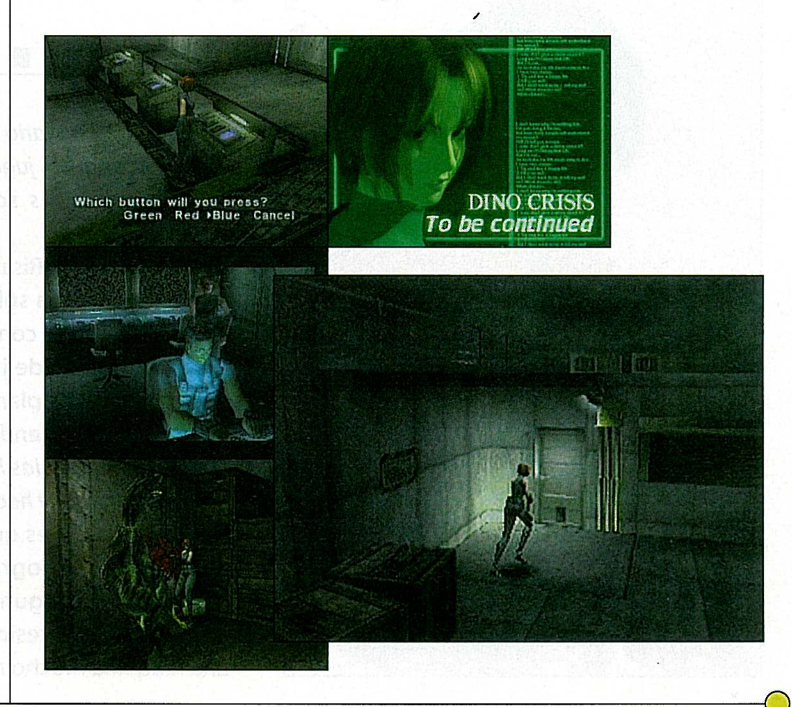




## DINO CRISIS

PRODUCTOR: VIRGIN INTERACTIVE PROGRAMADOR: CAPCOM

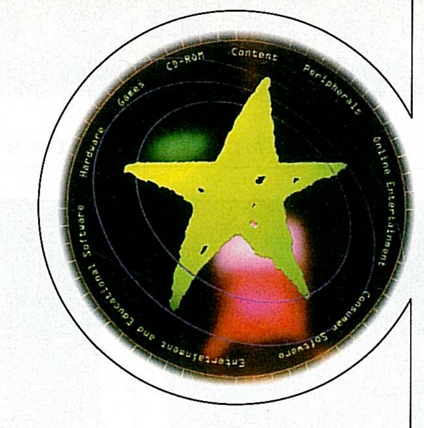
Cuando todo el mundo esperaba una nueva secuela de la saga Resident Evil, CAPCOM nos sorprendió con este antológico Dino Crisis en el que la compañía japonesas hizo algo más que cambiar a los zombies por saurios. Emocionante, salvaje, gigantesco y con una calidad gráfica aún más alucinante que RE, este sensacional juego llegará a España con sus textos en castellano.






# ects 99



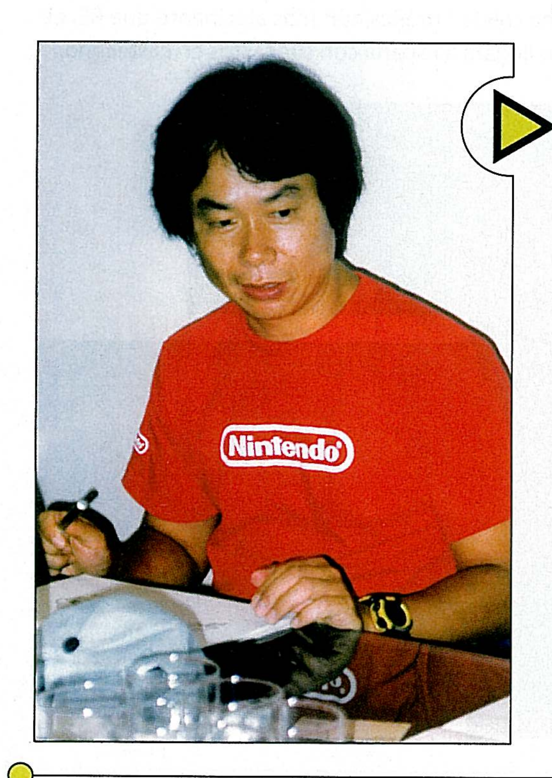



# NINTENDO 64

## PROXIMOS LANZAMIENTOS

- PERFECT DARK
- JET FORCE GEMINI
- DONKEY KONG 64
- ARMORINES
- TUROK RAGE WARS
- ISS PRO MILLENIUM
- MARIO GOLF
- HYBRID HEAVEN
- RAYMAN 2
- RIDGE RACER 64
- EARTHWORM JIM 3D
- ROADSTERS
- XENA THE WARRIOR PRINCESS
- CASTLEVANIA 2
- NBA PRO 99
- NHL 99
- WORMS ARMAGEDDON
- TAZ EXPRESS
- NBA JAM 2000
- NFL QUATERBACK CLUB 2000
- SOUTHPARK RALLY
- VIGILANTE 8 SECOND OFFENCE
- ROAD RASH 64
- TOP GEAR OVERDRIVE 2

**A**unque un poco menos que en la edición anterior, NINTENDO también tuvo un gran protagonismo en este **ECTS´99**. En su céntrico *stand*, con unas dimensiones muy importantes y un diseño inteligente y funcional, era sencillo observar cuáles serán las principales apuestas de esta compañía para este año. PERFECT DARK, DONKEY KONG 64 y JET FORCE GEMINI por ***NINTENDO 64*** y los dos POKÉMON para ***GAME BOY***, serán las bazas a jugar por la compañía nipona entre estas navidades y los primeros meses del 2000. El momento más emotivo de nuestra visita al *stand* de NINTENDO fue nuestra entrevista con **Shigeru Miyamoto**, el padre de Mario y de genialidades como la saga ZELDA. A pesar de ser uno de los monstruos más grandes del firmamento del videojuego, este genio se nos mostró como una persona muy accesible, sencilla y alegre. La confirmación de que ya estába trabajando en la segunda parte del ZELDA nos llenó de alegría (era algo que todos imaginábamos pero no había confirmación), pero luego nos llevamos la decepción de no poder ver un vídeo sobre esta secuela, al agotarse nuestro tiempo de la entrevista con el señor **Miyamoto**.




## ENTREVISTA

**SHIGERU MIYAMOTO/GENIO Y FIGURA**

**PREGUNTA:** *Mario ha pasado de las plataformas a conducir, jugar al golf e incluso pelear. ¿Con qué nos sorprenderá Mario en* ***DOLPHIN****?*

**RESPUESTA:** (Risas). Aún no lo sé. No hay una idea definida sobre lo que será o hará Mario en la futura consola. ***DOLPHIN*** creará un nuevo concepto de juegos y Mario deberá adaptarse a esos planteamientos... pero intentando seguir siendo fiel a su filosofía.

**P.:** *¿Qué diferencias habrá entre programar para* ***NINTENDO 64*** *y hacerlo para* ***DOLPHIN****?*

**R.:** La principal es que se solucionarán los problemas de programación que plantea ***NINTENDO 64*** en algunos apartados. ***DOLPHIN***, gracias a su impresionante *hardware*, será una máquina mucho más fácil de programar.

**P.:** *¿Qué le parece* ***DREAMCAST****?*

**R.:** Por ahora es la mejor consola en gráficos en 3D y es una máquina realmente potente. SEGA se ha acercado en muchos aspectos al mundo del ***PC*** y me parece una actitud inteligente y positiva.

**P.:** *¿En qué ha cambiado el mundo del videojuego en los últimos 15 años?*

**R.:** Yo empecé hace veinte años y entonces pretendía lo mismo que hoy: ser novedoso y cambiar lo ya existente. Ese espíritu permanece, pero las actitudes de los jugadores han cambiado y en esa evolución parece que las 3D son las que mandan. Pensé que el usuario de hoy apreciaría más los clásicos, para mí aún con conceptos muy válidos, pero la gran mayoría parece decantarse por otra idea.







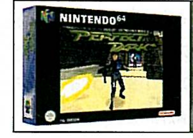




## PERFECT DARK

PRODUCTOR: NINTENDO PROGRAMADOR: RARE

No importa cuánto tarde en llegar, cuando aterrice Perfect Dark, éste será, sin ninguna duda, el bombazo del año. Por lo que pudimos constatar en esta feria, los genios de RARE se han vuelto a superar a sí mismos. A lo que ya conocíamos, hay que añadirle ahora el impresionante trabajo que han realizado en la opción para varios jugadores simultáneos.

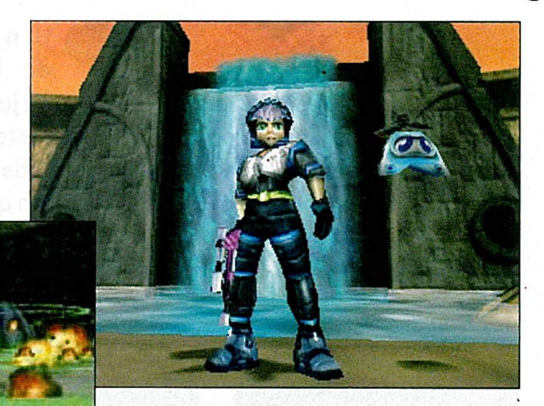




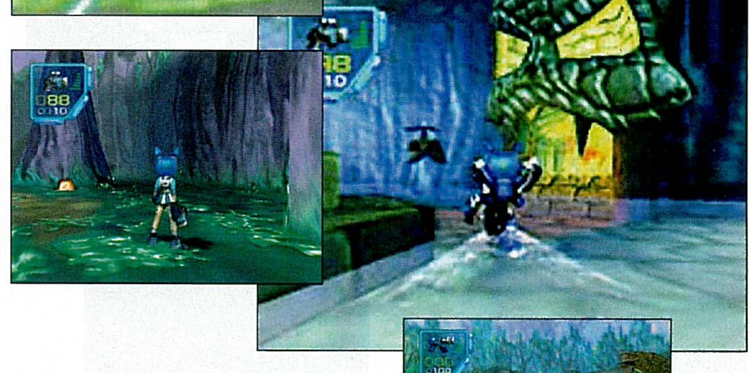






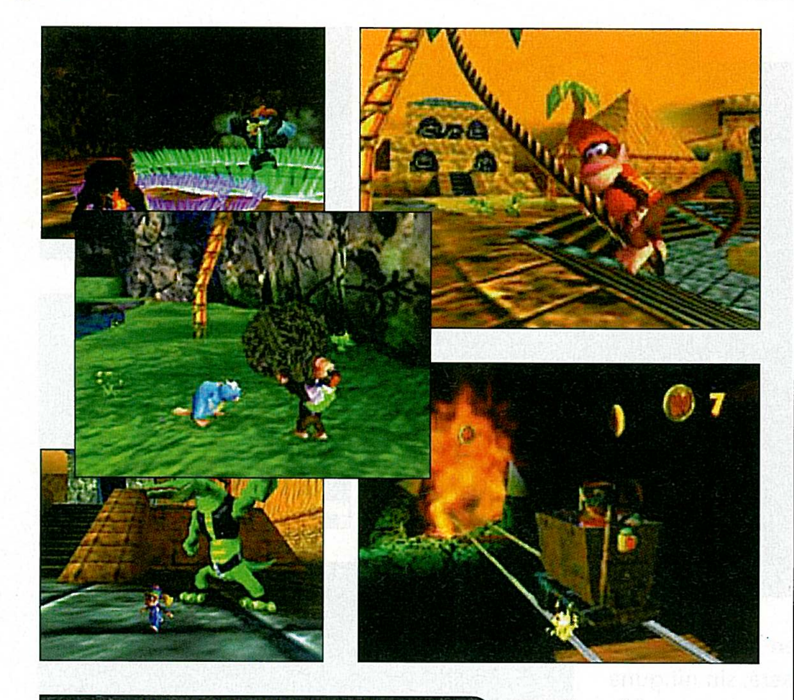




## JET FORCE GEMINI

PRODUCTOR: NINTENDO PROGRAMADOR: RARE

Los responsables de NINTENDO insisten en que no perdamos de vista este alucinante juego. Dicen que puede ser la gran sorpresa de año y la alternativa a Perfect Dark. Calidad le sobra para ello.





## DONKEY KONG 64

PRODUCTOR: NINTENDO PROGRAMADOR: RARE

Tan divertido, emocionante y espectacular como las grandes versiones de ***SNES*** pero con una calidad gráfica a la altura de los mejores cartuchos de ***Nintendo 64***. Los mandos de los expositores de la feria ardían y las colas para jugar eran tan largas que se metían en otros *stands*. Para los amantes de esta colosal saga, una cita absolutamente inexcusable de cara a estas navidades del 99.

## ARMORINES

PRODUCTOR: ACCLAIM PROGRAMADOR: ACCLAIM STUDIOS

Tuvimos la oportunidad de verlo en vivo en las manos de sus programadores en nuestra visita a las oficinas de ACCLAIM STUDIOS. Una aventura bestial en la que el protagonismo se lo llevan la acción total a base de disparo y los alucinantes y terroríficos bichos que te complicarán la existencia. Este título también saldrá para ***PlayStation*** y es posible que para ***Dreamcast***.




## TUROK RAGE WARS

PRODUCTOR: ACCLAIM PROGRAMADOR: IGUANA

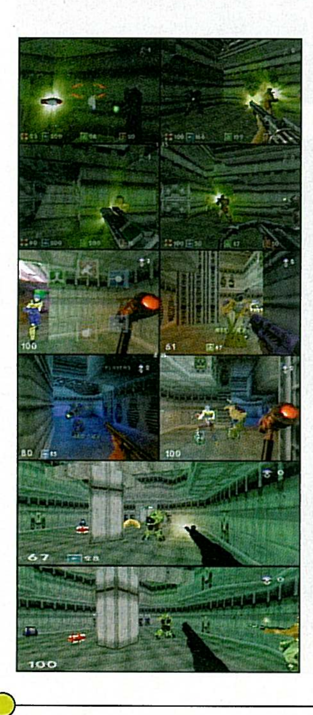
Uno de los títulos más originales, en cuanto a concepto de juego. Aunque se puede jugar como los otros Turok, este cartucho ha sido enfocado, sobre todo, hacia su modalidad para varios jugadores simultáneos. El estilo el mismo que el de los *shoot´em-up* de ***PC*** que se juegan en red: escenarios de pequeñas dimensiones, con muchos caminos y acción constante y salvaje.

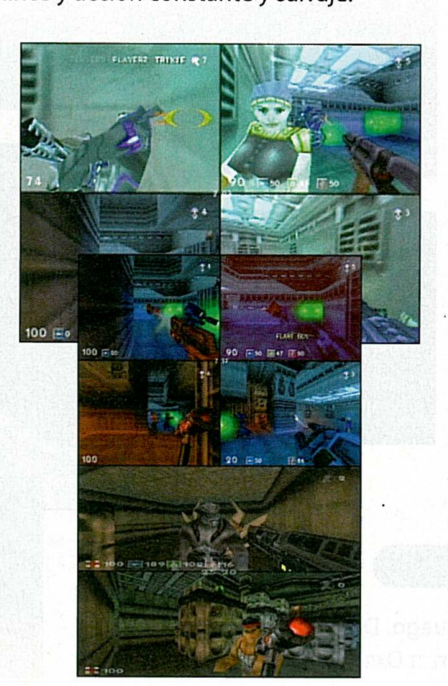


## HYBRID HEAVEN

PRODUCTOR: KONAMI PROGRAMADOR: KCET

Siendo obra de KONAMI y teniendo un concepto de juego parecido al del aclamado Metal Gear Solid de ***PlayStation***, Hybrid Heaven tiene toda las papeletas para convertirse en todo un nuevo exitazo para la compañía nipona. Esta historia de experimentos científicos que acaban en mutaciones capaces de acabar con media humanidad, ya está punto para salir en nuestro país.










# GAME BOY COLOR

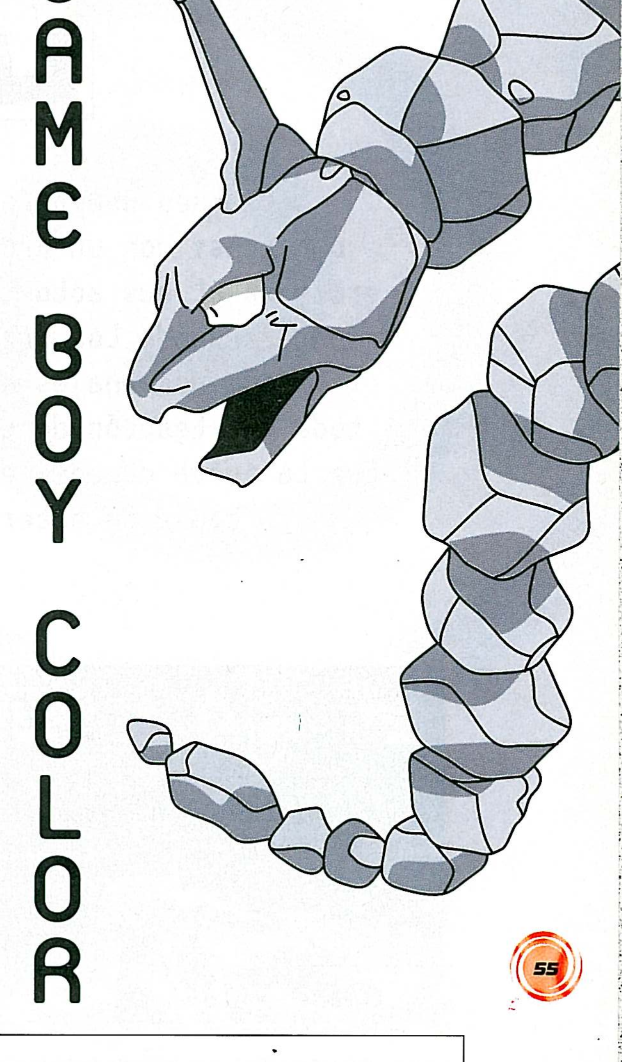




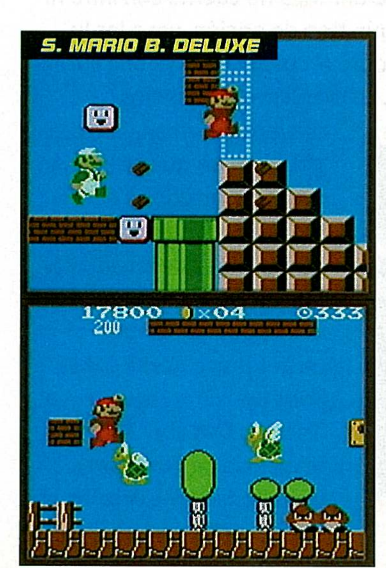






**G**AME **B**OY **C**OLOR está siendo un auténtico éxito en todo el mundo, pero hay un par de bazas de NINTENDO que pueden convertir a la portátil en una auténtica locura colectiva. Ese par de ases son POKÉMON ROJO y POKÉMON AZUL, dos de las distintas versiones del juego que está arrasando a nivel mundial y que vuelve loco incluso al mismísimo **Shigeru Miyamoto**. Los responsables NINTENDO **España** están todo el día enganchados a esta versión mejorada y ampliada de aquel fenómeno *tamagotchi*. Para los que quieran algo más que una mascota virtual, **GAME BOY COLOR** tendrá en los próximos meses un montón de novedades y con unos niveles de calidad que más de uno se pensará mucho el asalto a la futura ***GAME BOY ADVANCED***. Sobre la futura portátil, lo único realmente novedoso que sabemos es que KONAMI está trabajando con NINTENDO para crear un periférico para jugar en red.





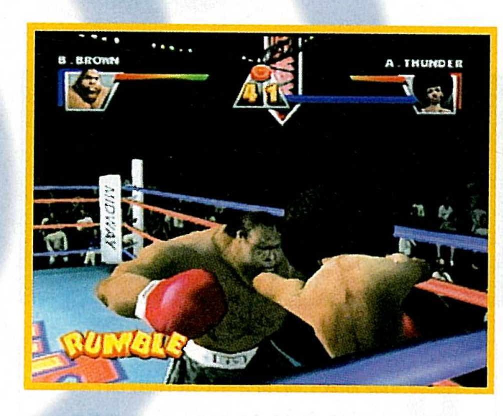


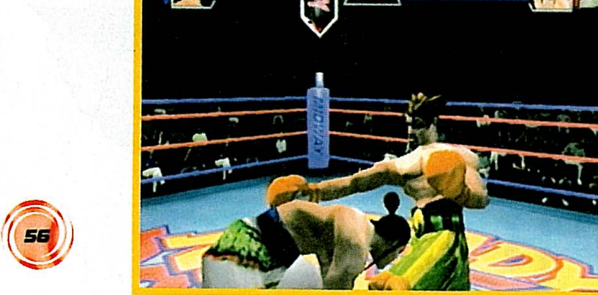
*UBI SOFT sorprenderá con este impresionante juego de tenis. Y mucha atención a RAYMAN para GAME BOY COLOR.*



# READY 2 RUM

el boxeo debuta en DREAMCAST con un programa en el que sólo la animación de los grotescos personajes es toda una lección de lo que la nueva consola es capaz de hacer.



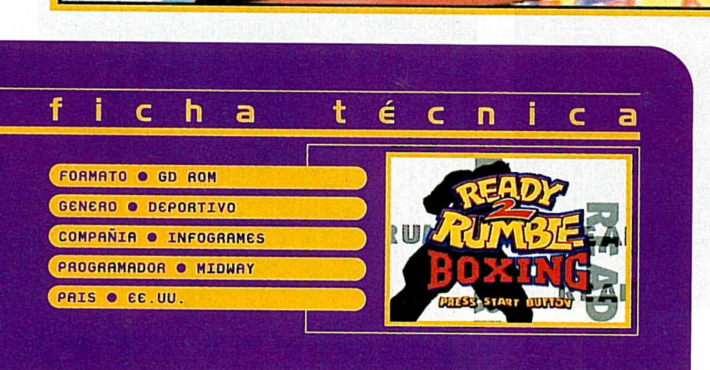

Los programadores de ***DREAMCAST*** están tocando todos los géneros deportivos en la puesta en escena de la consola de SEGA. En esta ocasión ha llegado el turno al boxeo, un deporte que no ha superado la media docena de títulos para ***PLAYSTATION*** y que ni siquiera ha llegado a estrenarse en ***NINTENDO 64.*** Esta circunstancia es una prueba más de que el objetivo es lograr un amplio y variado catálogo de programas, siguiendo la línea marcada por su rival de SONY. Sin embargo, no se trata de un simple






*Otro de los aspectos que recogido por los programadores es la presentación que precede a los combates. Los comentarios también deben destacarse.*

juego para cubrir la disciplina del boxeo, ya que **READY 2 RUMBLE** supone un auténtico espectáculo. Anque la *beta* a la que nos dado acceso INFOGRAMES no cuenta con *intro* ni ofrece ningún tipo de opción, ver a los luchadores sobre el cuadrilátero es una auténtica delicia. Lo más llamativo son los diferentes personajes recogidos, en los que se reflejan todas las virtudes y defectos de los diferentes estereotipos a los que los púgiles nos tienen acostumbrados. Así, se puede disfrutar de un auténtico gorila como Boris Knoximov (que une al físico de **DE LUCAR** la nula inteligencia de **THE SCOPE**), hasta al eléctrico Afro Thun-



## ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● DEPORTIVO
- COMPAÑIA ● INFOGRAMES
- PROGRAMADOR ● MIDWAY
- PAIS ● EE.UU.

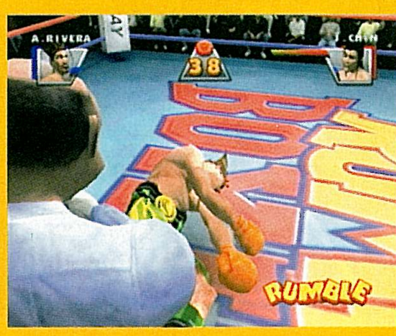


BLE



## Todos al suelo

**La suavidad de movimientos y la rapidez hacen que los combates se conviertan en todo un espectáculo sobre el ring. Cada uno de los púgiles tiene una amplia variedad de golpes con los que minar la resistencia de los rivales. Cada vez que uno de sus golpes alcanza de una forma clara a sucontrincante, aparece una de las letras de la palabra «rumble». Cuando la citada palabra está completa será posible ejecutar un golpe especial que enviará al contrincante a la lona.**

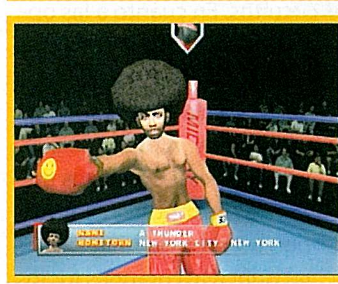






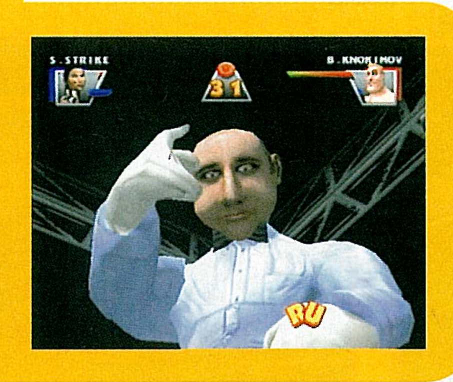


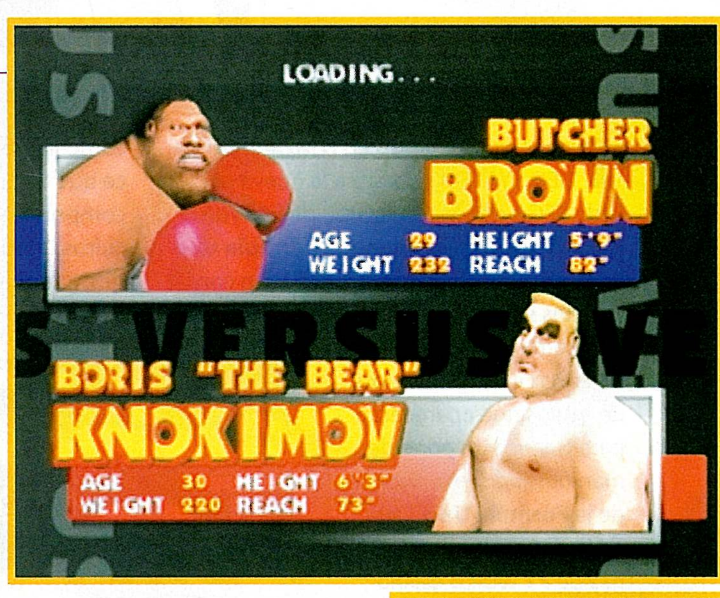











### LUCHADORES DE LUJO

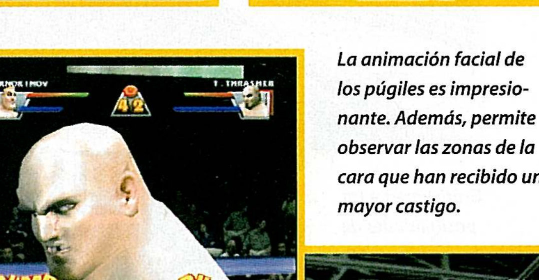
*Uno de los grandes aciertos del compacto es la selección de luchadores incluidos. Sus peculiares aspectos físicos se encuentran relacionados tanto con la agilidad y resistencia ante los golpes de los rivales, como con la potencia en los golpes propios. Los atuendos tampoco tienen desperdicio.*

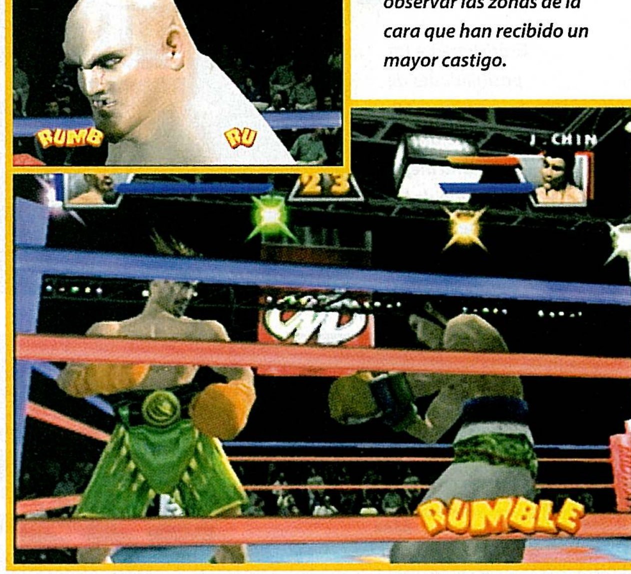






*La animación facial de los púgiles es impresionante. Además, permite observar las zonas de la cara que han recibido un mayor castigo.*




der (en el que se reencarnan los sueños capilares de THE ELF). Sus suaves movimientos y la variedad de golpes permiten que los combates se conviertan en una auténtica delicia. Estas características no son nuevas en los diferentes títulos creados alrededor del mundo del boxeo, pero sí lo es la animación facial con la que se ha dotado a los púgiles. Así, los gestos constituyen una lección, dando muestras del estado mental y físico en cada momento. Si los programadores introducen un mínimo de opciones, estamos seguros de que el programa de MIDWAY dará mucho que hablar, y sobre todo bueno, en fechas próximas. **CHIP & CE**

# F1 WORLD GR

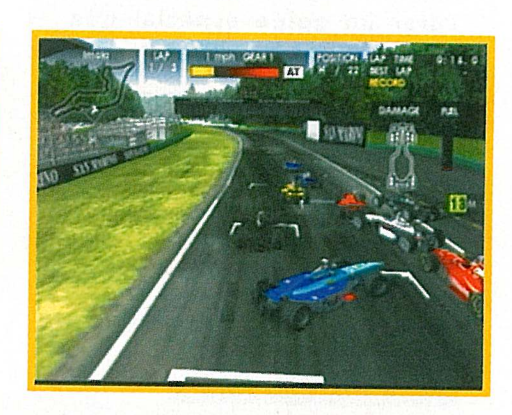
Tras el éxito logrado en *NINTENDO 64*, VIDEO SYSTEM se lanza a la nueva consola de SEGA con la conversión de **F1 WORLD GRAND PRIX**, convirtiendo a la **Fórmula Uno** en la primera disciplina deportiva en contar con dos simuladores. La aparición de este programa junto a MONACO GRAD PRIX en el primer lote de títulos que aparecerán para *DREAMCAST*, pone de manifiesto el tirón popular de la **Fórmula Uno**. Después de que las dos entregas de **F1 WORLD GRAND PRIX** asombraran a propios y extraños en su paso por *NINTENDO 64*, VIDEO SYSTEM asume el reto de convertir este título para *DREAMCAST*. La estética lograda por los programadores es muy similar a la que muestran los cartuchos de *NINTENDO 64*. Así, ante aspectos como la presentación de los circuitos, parece que estamos ante el programa original. El comportamiento de los coches sobre los circuitos también presenta muchas similitudes, aunque se han mejorado los elementos que rodean los circuitos. En cuanto a las opciones, se recogen todas las habituales, destacando la inclusión de escuderías y pilotos reales. A pesar de que los datos están basados en los de la temporada anterior, no cabe duda de que recoger a los grandes ídolos de la afición supone una importante ventaja sobre los pilotos y escuderías ficticias de MONACO GRAND PRIX. De todas formas da la impresión de que el programa desaprovecha clamorosamente la capacidad del nuevo soporte de SEGA.

**CHIP & CE**

Después de ser objeto de dos versiones para NINTENDO 64, F1 WORLD GRAND PRIX da el salto a la nueva consola de SEGA. Si a esta circunstancia le unimos el lanzamiento de MONACO GRAND PRIX, no puede negarse que los aficionados a la FÓRMULA UNO están de suerte. Además, estamos ante la primera disciplina deportiva en contar con dos títulos para DREAMCAST.



*Las diferentes cámaras incluidas ofrecen perspectivas para el gusto de cualquier usuario.*





*Gráficamente las posibilidades de la consola de SEGA se dejan notar en una mejor definición de los elementos que rodean los diferentes circuitos.*



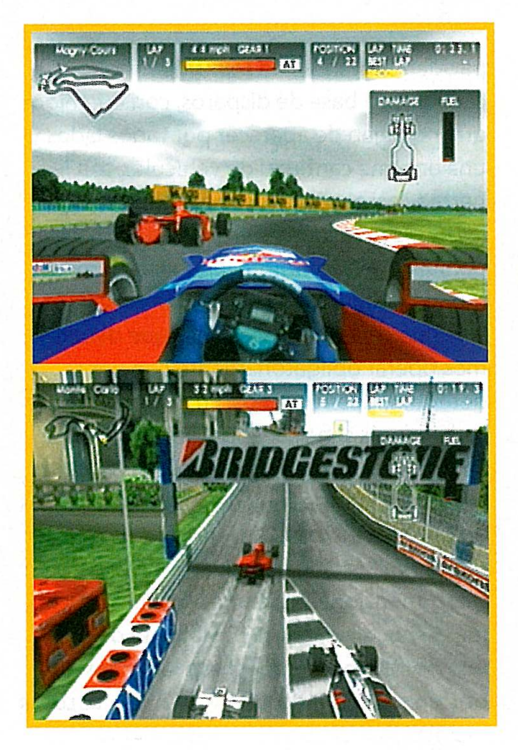





ficha técnica

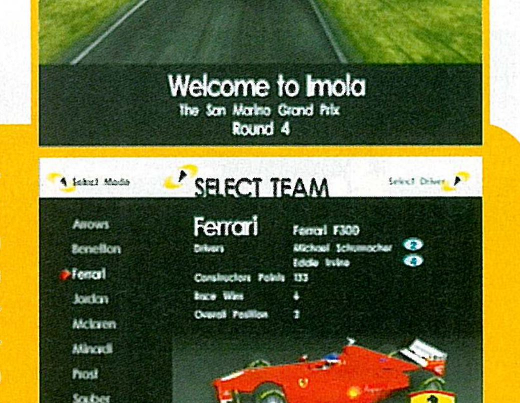
- FORMATO • CD ROM
- GENERO • CONDUCCION
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • VIDEO SYSTEM
- PAIS • JAPON

AND PRIX



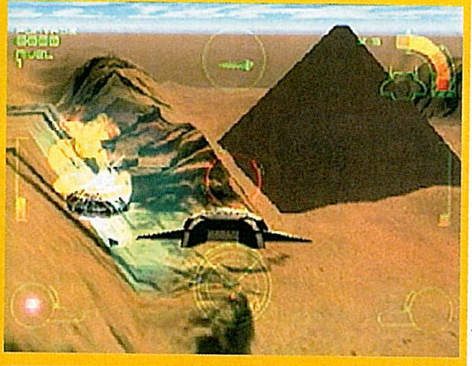


Licencia oficial




La aparición de la primera versión de F1 World Grand Prix para *Nintendo 64* supuso una auténtica revolución dentro de lo que hasta entonces había podido verse en una consola dentro de la **Fórmula uno.** Este año, a la aparición de la segunda parte, se une la conversión para *Dreamcast*. En el nuevo programa no puede negarse la calidad técnica, ofreciendo algunas imágenes espectaculares. La competencia con Monaco GP puede ser tremenda, aunque el programa de VIDEO SYSTEM cuenta con la ventaja de la licencia oficial.

# INCOMING



RAGE es una de las compañías europeas con más experiencia a sus espaldas. Nos alegra ver que estos veteranos británicos siguen en la brecha y apostando fuerte por las nuevas consolas. INCOMING es su último trabajo. Un gran espectáculo para los amantes de los shoot´em-up sin un segundo de tregua.

Con la firme voluntad de no repetir errores pasados, SEGA ha planificado la lista de lanzamientos de **DREAMCAST** para ofrecer a sus usuarios, desde el principio, una oferta tan amplia en títulos como variada en géneros. El juego que nos ocupa, **INCOMING**, es un buen ejemplo para demostrar que SEGA no dejará un sólo palo sin tocar en la lista de los primeros meses. Creado por los británicos RAGE, **INCOMING** es el clásico *shoot´em-up* con naves de los de toda la vida, pero con la apariencia y las maneras que otorgan las extraordinarias capacidades gráficas de **DREAMCAST**. Acción constante a base de disparos, con enemigos que no dejan de aparecer por todos lados y una enorme cantidad de vehículos con libertad casi absoluta de movimientos, son las bases para mantenernos pegados a la pantalla con su enorme jugabilidad. En el modo historia, todas esas acciones se mezclan con otras misiones en las que deberemos operar obligatoriamente con unos determinados vehículos. En el modo *arcade* todo es más sencillo y nuestra actividad se limitara a disparar sin parar e intentar pasar niveles de la misma manera que lo haríamos en un SPACE INVADERS. Aunque pueda parecer una simplificación excesiva, es igual pero en tres dimensiones, con unos gráficos mucho más espectaculares, la posibilidad de movernos libremente por el espacio y con una opción multijugador.

**DE LUCAR**





## Dos Jugadores

**Al principio pensábamos que era el típico *Versus* pero, en realidad, se trata de un modo cooperación contra varios cientos de enemigos.**

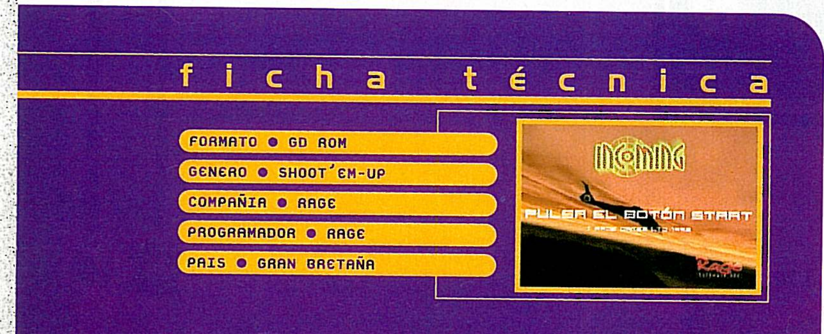





*Aunque por el aspecto nadie podría pensarlo, el juego tiene la misma mecánica y trazas de los clásicos matamarcianos de toda la vida. Disparar y disparar.*

## ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • SHOOT´EM-UP
- COMPAÑIA • RAGE
- PROGRAMADOR • RAGE
- PAIS • GRAN BRETAÑA









ATENCIÓN:
Este precio puede causar insuficiencia respiratoria.

*P.V.P. Aproximado




Consola Nintendo 64 + Mando de Control.



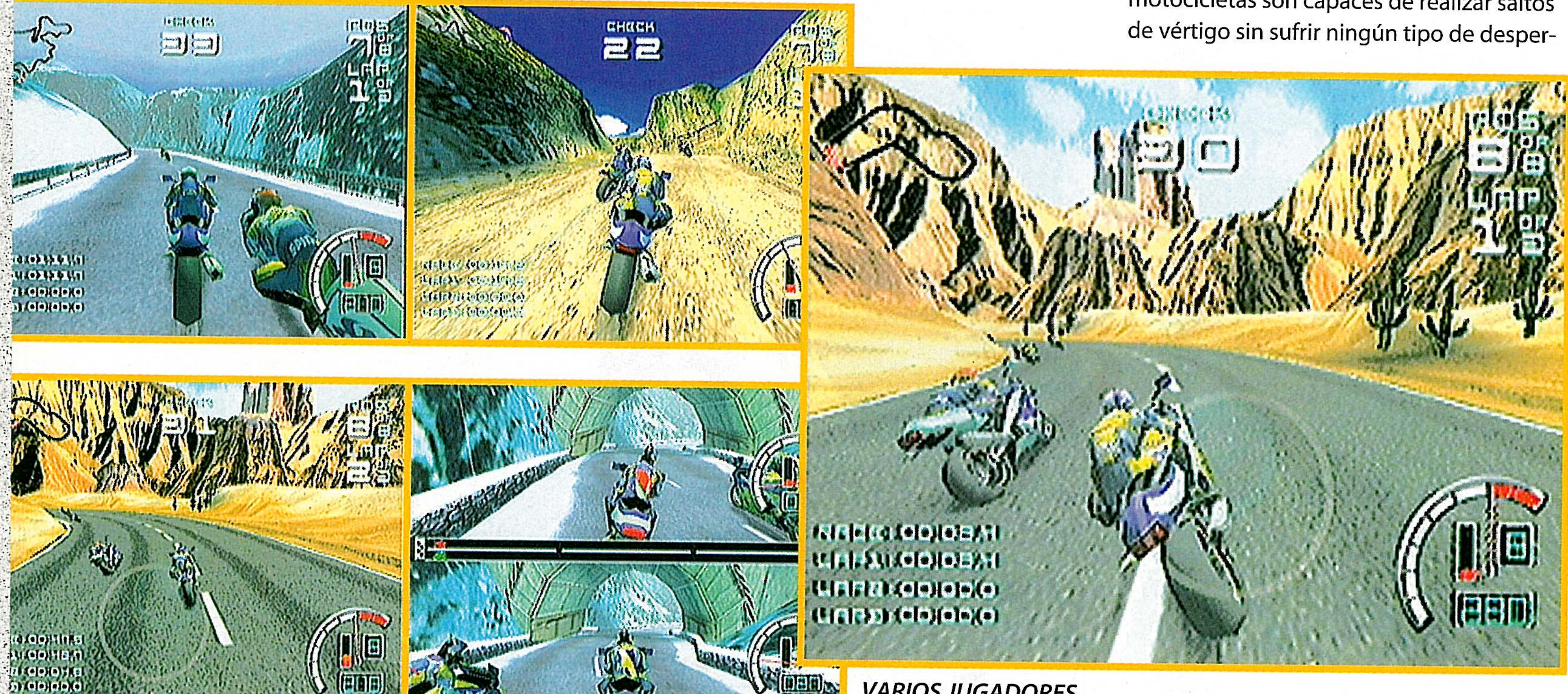

www.nintendo.es

# SUZUKI ALST

Hace unos cuantos meses recogimos en la sección **A PIE DE PISTA** un programa de motociclismo para ***DREAMCAST*** denominado REDLINE RACER. Este juego, cuyo mayor aliciente era ser el primer contacto del motociclismo con la nueva consola de SEGA, presentaba un magnífico entorno pero una enorme serie de deficiencias técnicas.El sabor de boca dejado fue bastante pobre, hasta el punto de que cuando se anunció su lanzamiento en el mercado europeo, con el título **SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING**, pensamos que se trataba de un simple lavado de imagen. Sin embargo, al tomar los mandos de ***DREAMCAST***, las sensaciones dejadas por la versión japonesa habían sufrido un cambio radical, sobre todo en la animación de las motocicletas. Así, la inexistente suspensión ha sido sustituida por un magnífico sistema de amortiguadores, que reproducen fielmente las evoluciones de estos vehículos de dos ruedas. Además, los pilotos han dejado de estar más rígidos que el palo de una escoba para moverse encima de las motos en función de la inclinación de éstas. Si a todo ello le unimos una suavidad de movimientos realmente espectacular y el magnífico entorno del que ya disponía la versión nipona, nos encontramos ante un impresionante simulador de motociclismo. Los programadores han buscado dar al programa un enfoque totalmente *arcade*, y aunque es posible modificar algunas características de las motos, el desarrollo de las pruebas no deja la menor duda de que CRITERION STUDIOS ha logrado su objetivo. Las motocicletas son capaces de realizar saltos de vértigo sin sufrir ningún tipo de desperfecto, dentro de unos circuitos en los que la limitación de tiempos intermedios y las exigencias de los circuitos ponen en muchas dificultades a los usuarios. En definitiva, se trata de una magnífica piedra de toque en la que han sido providenciales las modificaciones realizadas para la versión europea. Sin ellas, el programa no sería la sombra de lo que parece que va a ser. **CHIP & CE**

el mundo del motociclismo va ha ser uno de los primeros en cruzar la línea de salida de DREAMCAST con la versión europea de REDLINE RACER. Las modificaciones realizadas mejoran considerablemente el juego, superando con con creces a su antecesor.



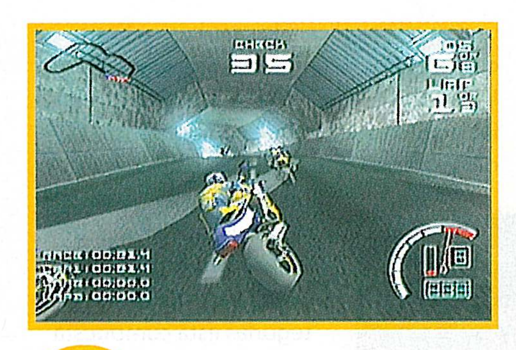
***VARIOS JUGADORES***
*El modo Versus ofrece la posibilidad de que dos jugadores participen de forma simultánea en una misma carrera.*

## ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • CONDUCCION
- COMPAÑIA • UBI SOFT
- PROGRAMADOR • CRITERION S.
- PAIS • FRANCIA

SUZUKI ALSTARE Extreme racing
Beta Preview Disk

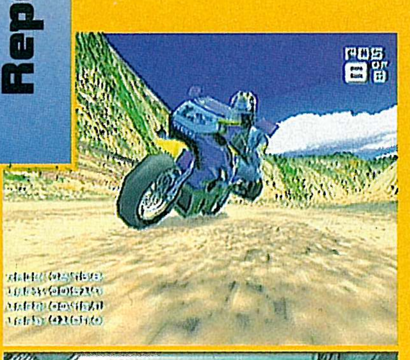
# ARE EXTREME

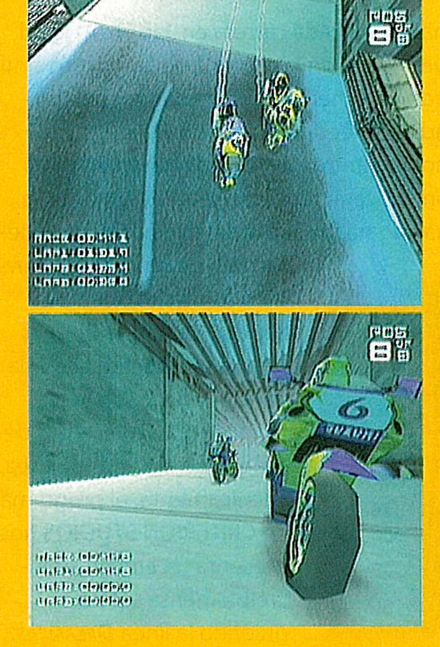


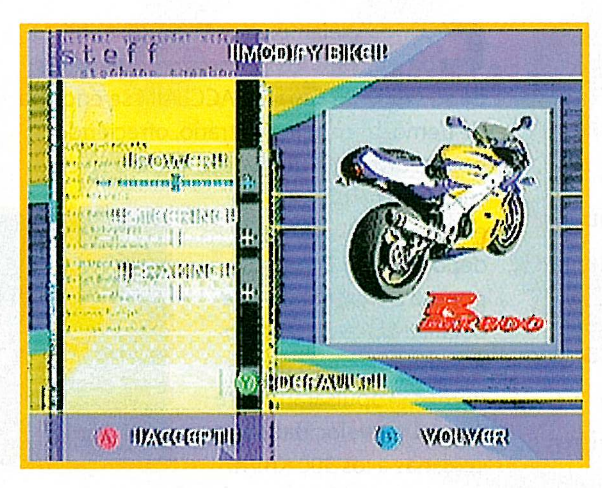
## Repeticiones

Después de cada prueba el programa ofrece unas impresionantes repeticiones. En las mismas la variedad de cámaras es un auténtico lujo, ofreciendo espectaculares imágenes.










**OPCIONES** *Fiel a su concepción arcade, el programa cuenta con muy pocas opciones disponibles. Entre las mismas hay que destacar el sistema de control, la selección de circuitos y los diferentes atuendos de los corredores.*



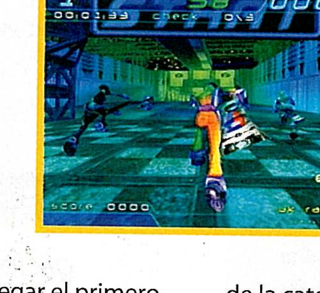




# TRICKSTYLE

**La gente de Acclaim se sube al carro de los 128 bits y, de la mano de Criterion Studios, nos ofrece un título que mezcla el deporte y la conducción situándonos en un futuro no muy lejano en el que las tablas de skate vuelan y alcanzan velocidades inimaginables.**

Cuando creíamos que *DREAMCAST* abarcaba ya todos los géneros, incluso antes de su salida en **España**, ACCLAIM se encarga de demostrarnos lo contrario, ofreciéndonos un divertido título cuyo género se encuentra a medio camino entre la conducción y el deporte. **TRICKSTYLE** nos pondrá a «lomos» de una peculiar tabla de *skateboard* flotante cuyos motores nos propulsarán sobre ella a unas velocidades cercanas a los 300 Km/h. Principalmente, nuestro objetivo en el juego será llegar el primero en cada uno de los circuitos de que consta, aunque también tendremos que pasar varias pruebas junto a nuestro experimentado instructor, que van desde un tutorial en el que se nos explicará lo más básico hasta complicados desafíos que implican controlar la tabla a la perfección. Los circuitos en los que tendremos que competir están divididos en tres categorías, las cuales se corresponden con el lugar en el que se llevan a cabo: **UK** (**Reino Unido**), **USA** y **Japón**. Cada una de estas categorías está compuesta por cinco circuitos normales y uno más en el que tendremos que superar una prueba determinada, cuyo objetivo dependerá de la categoría seleccionada. Entre estas pruebas, denominadas *Boss Race*, destacan la de superar una cantidad determinada de puntos realizando acrobacias en la categoría **UK** y la de vencer a nuestro instructor en una complicada carrera en **Japón**. Al igual que sucede en la mayoría de los juegos similares, al comenzar tendremos la oportunidad de seleccionar un personaje determinado de entre los 9 disponibles, cada uno con sus características propias. La tabla, la cual jugará un papel determinante en el desarrollo de las carreras, también será seleccionable, aunque cada una de ellas tendrá que ser conseguida venciendo a nuestro instructor en los diferentes desafíos que éste nos plantea. Técnicamente, el programa de CRITERION STUDIOS nos presenta un *engine 3D* increíblemente sólido, siguiendo la línea *DREAMCAST*,












*El primer juego de ACCLAIM para la DREAMCAST de SEGA supone todo un baño de originalidad para consola, debido a lo poco habitual de su temática.*

## ficha técnica

- FORMATO • DREAMCAST
- GENERO • DEPORTIVO
- COMPAÑIA • ACCLAIM
- PROGRAMADOR • CRITERION
- PAIS • EE.UU.



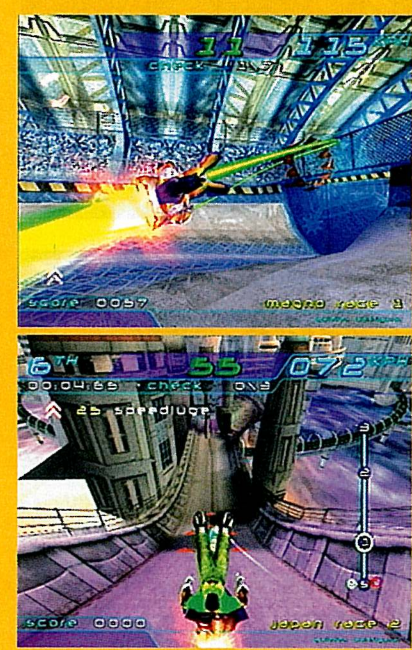
*Realizando un movimiento llamado Speedluge conseguiremos encaramarnos a los raíles luge, los cuales nos llevarán automáticamente a través de un peculiar atajo hasta una posición adelantada del circuito. Eso sí, se necesita un poco de práctica para engancharse a ellos.*





## Movimientos

**Para conseguir la victoria en cada uno de los circuitos resultará imprescindible aprender a manejar nuestra tabla a la perfección. Algunos movimientos, como el *speedluge*, nos ayudarán a ganar velocidad y a agarrarnos a los carriles *luge*, y otros, como el *groovespin*, también combinable con el *speedluge*, nos quitará de enmedio a los oponentes rezagados. Además de estos movimientos básicos, existen los trucos o acrobacias, que nos recompensarán con puntos.**



cuyos escenarios y personajes poseen un detalle realmente alto. El diseño de cada uno de los circuitos es muy atractivo, ya que cada uno de ellos está repleto de saltos, impresionantes bajadas, curvas peraltadas y demás elementos como las flechas azules, las cuales acelerarán la tabla o los carriles de *luge*, en los que deberemos tumbarnos para avanzar rápidamente por ellos. El mes que viene analizaremos más a fondo este primer título de ACCLAIM para ***DREAMCAST*** cuyas principales virtudes radican en su espectacular tratamiento gráfico y la adicción que supone el tener que llegar el primero en los complicados circuitos. **DOC**

SUPER NUEVO

# FINAL FANTASY VIII




## La octava maravilla del mundo







Hay momentos en esta vida en los que uno siente un incontenible e inconfesable estado de excitación porque algo muy, muy grande está a punto de suceder. En mi caso, como auténtico amante enfermizo del videojuego, suele suceder cuando se acerca el día en el que mis sentidos asimilan la presencia de un nuevo capítulo de la saga FINAL FANTASY. Aunque en esta ocasión la forma de llegar a mí ha sido algo diferente a lo acontecido con el séptimo capítulo, ya que días antes del 9 de Septiembre, fecha en la que vio la luz en Estados Unidos, llegó a mis manos la versión *PAL* definitiva con textos en castellano.

A todos aquellos que sufrieron la descuidada traducción del séptimo capítulo quiero decirles que en esta ocasión las labores de localización a nuestro idioma han sido absolutamente perfectas, sin fallos de ortografía y respetando el contenido adulto (temas sobre sexo y violencia) de la versión original. Incluso se han incorporado más tutoriales que en la versión japonesa (como el de los sistemas de batalla). Creo que es la mejor forma de comenzar a hablar de **FINAL FANTASY VIII**, un juego que lleva en la mente de todos desde que conocimos los primeros detalles y que atrapará a cientos de miles de usuarios a partir de finales de octubre en nuestro país. De momento en **Japón** se han superado los 3 millones y medio de unidades y en **Estados Unidos** se han vendido 175.000 en la primera semana de comercialización. Y es que los guarismos que acompañan al octavo capítulo dejan con la boca abierta. Más de 180 personas han participado en el proyecto, de las cuales 35 se han dedicado exclusivamente a las secuencias *FMV* que




*La bruja Edea protagonizará un espectacular y mortal desfile por las calles de Galbadia. Después Squall tendrá que enfrentarse a ella.*

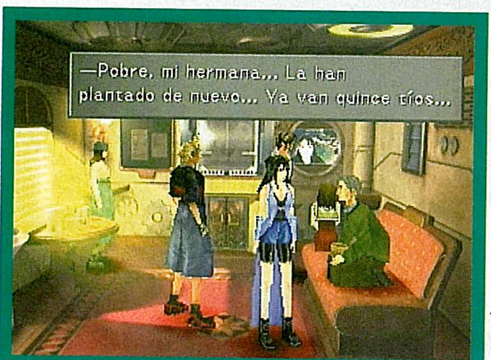


PlayStation • RPG





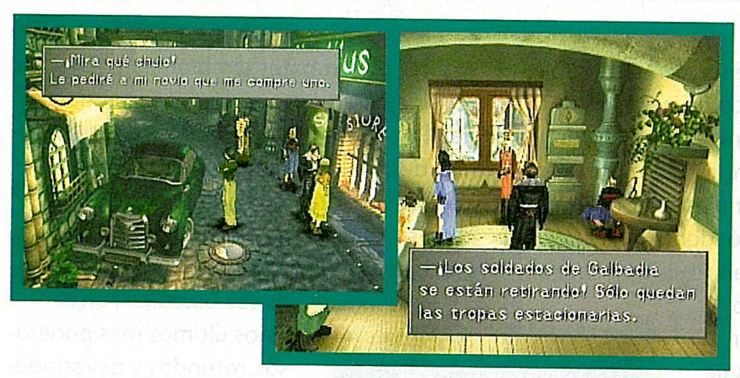





*La versión occidental de* ***Final Fantasy VIII*** *está repleta de comentarios y diálogos con gran sentido del humor y con la carga adulta que poseía el original japonés.*




***En la Residencia del General Calway, que por cierto es el padre de Rinoa, tendréis que trazar un plan para asesinar a la bruja Edea. El arrogante Irvin Kinneas será el francotirador.***




***La localización al castellano de Final Fantasy VIII es una de las más perfectas jamás vistas en un videojuego. Parece que SQUARE no ha querido cometer antiguos errores.***




protagonizan más de una hora en el juego (en FFVII fueron 45 minutos). Como colofón deciros que SQUARE se ha gastado más de 3 billones de *yens* en desarrollar el juego, increíble, ¿no? Pero más allá de números, cifras apabullantes o records de ventas mundiales, nos hallamos ante un juego con alma y vida propias, un pequeño gran universo creado por SQUARE que nos envolverá segundo a segundo hasta fagocitar nuestra realidad y atraparnos con su mágica coraza lúdica por siempre jamás. Porque aunque tenga un principio y un final, todos sus pasajes se quedarán grabados como si pertenecieran a tu propia existencia. Como los infinitos envoltorios de un sabroso caramelo que no se deshará jamás en nuestro paladar. Así se presenta **FFVIII**, y gracias a la genial traducción lo sentirás mucho más cerca de ti que en anteriores ocasiones. SQUARE ha depurado lo que ya nos asombró en el capítulo anterior, con unos escenarios de calidad asombrosa, más definidos y realistas, de infinita variedad y riqueza gráfica, en los que abundan las animaciones, los efectos de luz y los personajes con los que conversar. Los pueblos y ciudades tie-

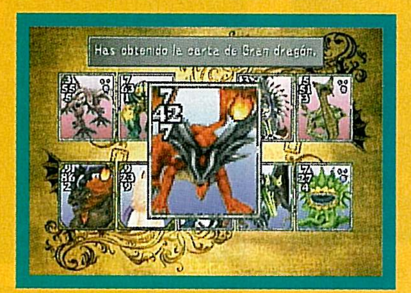



***En el Jardín de Galbadia conoceremos a Irvin Kinneas. Pese al arrogante y prepotente aspecto de este curioso personaje pronto descubriremos sus puntos débiles.***



## ¿Una partida de cartas?

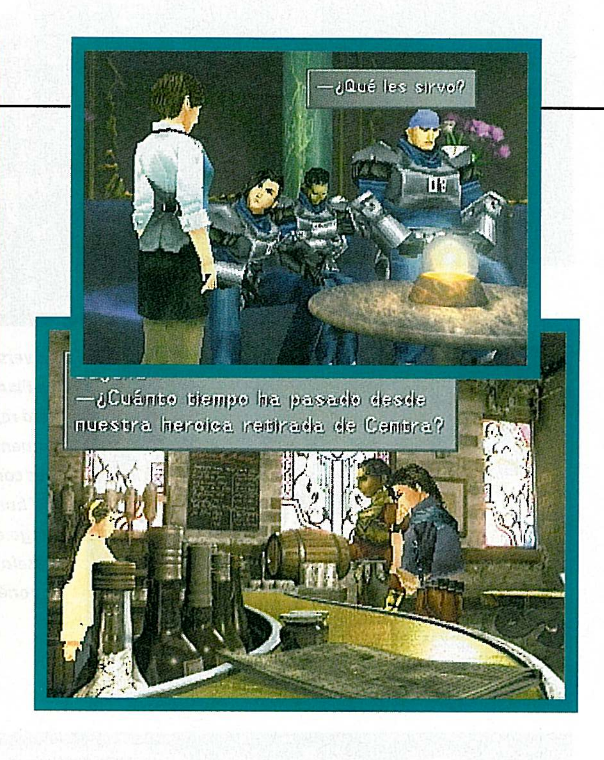


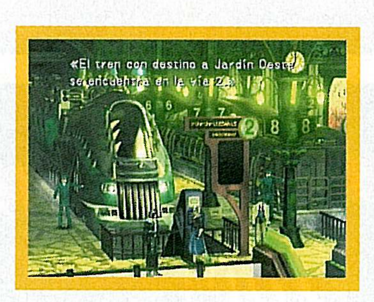




Uno de los mayores atractivos de FFVIII y que os ocupará horas y horas de diversión es el juego de cartas TRIPLE TRIAD. Tu objetivo será conseguir las 110 cartas y para eso tendrás que enfrentarte a cientos de oponentes. Un consejo, apréndete bien las reglas.




nen vida propia e incluso podremos entrometernos en las conversaciones de los demás. El *look* más adulto de los personajes, así como sus dimensiones, también te involucra muchísimo más en la historia, tanto, que hasta podrás adivinar en sus gestos cuál va a ser su próxima respuesta o su actual estado de ánimo. Prestad atención a los atuendos y ropas de todos los personajes por su exquisita recreación. Se ha mejorado enormemente la perfecta convivencia entre secuencias de vídeo, gráficos prerrenderizados y los personajes vectoriales, ofreciéndonos secuencias de gran realismo como el pasillo del Jardín de Balamb o el desfile de la bruja Edea por Galbadia y las acciones de Squall Leonhart e Irvine Kinneas. Por su parte, las secuencias *FMV* marcarán un antes y un después de **FFVIII**. Los combates también han mejorado considerablemente gracias al sorprendente detalle de las texturas, los innovadores sistemas de batalla, las soberbias animaciones de protagonistas y enemigos, los continuos *zooms* y cambios de cámara y, por supuesto, gracias a la indescriptible espectacularidad de los *Guardian Force*. Estos últimos más poderosos, rotundos y devastadores que nunca. Tras este pequeño repaso al apartado gráfico de **FFVIII** os diré, para que os hagáis una idea de sus dimensiones, que en estas páginas








## Los mil y un tutoriales




Para que os hagáis una idea de la complejidad y magnificencia del juego, SQUARE ha incluido una impresionante cantidad de tutoriales que nos enseñarán todos los pormenores de FFVIII. Para acceder a ellos basta con ir al menú y elegir el tema correspondiente.

# FINAL FANTASY VIII







*Aquí tenemos uno de los momentos cruciales de FFVIII, que tendrá lugar minutos antes de pasar al segundo CD del juego. Una decisión equivocada y algo de mala suerte darán al traste con el plan del general Calway.*




## Final Fantasy VIII está destinado a convertirse en el mejor juego creado para PlayStation

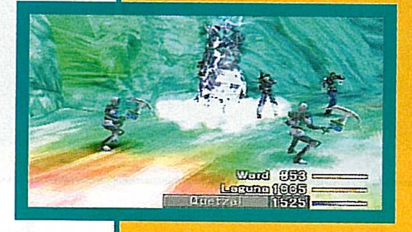
encontraréis pantallas, magias, combates y situaciones tan sólo del primer CD, exceptuando alguna pantalla y la presentación oficial de la nave Ragnarok. Un primer CD perfecto para situar a todos los protagonistas sobre el tapete (hay ocho personajes principales) y dejarnos al final con la boca abierta ante la dramática escena de... ¡uy!, casi se me escapa. Algo en lo que se ha hecho especial hincapié en esta entrega son los continuos tutoriales que se suceden en pantalla para dejarnos bien clarito temas como los enlaces, las habilidades, las afinidades, la utilización de técnicas especiales, los *Guardian Force* y una lista interminable que, afortunadamente, se guardará en el menú del juego para consultar en cualquier momento. Es como tener el manual de **FFVIII** dentro del propio juego a nuestra completa disposición y además perfectamente traducido. He de reconocer que uno de los detalles del juego que más ha llamado mi atención es el juego de cartas *Triple Triad*, con el que podremos disfrutar de apasionantes duelos de naipes siempre y cuando haya alguien dispuesto a jugar con nosotros. Para más información consultad el apartado correspondiente en estas páginas. Y podría seguir hablando de la interminable

## Los Combates



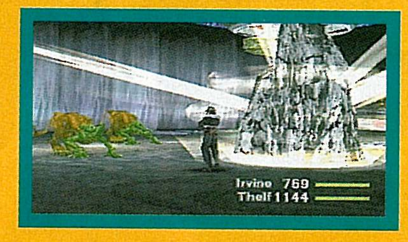











Las mejoras técnicas, nuevos sistemas de batalla y la omnipresencia de los GUARDIAN FORCE convierten a los combates en un auténtico espectáculo audiovisual.



# FINAL FANTASY VIII




*El package final de la versión PAL de* ***Final Fantasy VIII*** *respetará al original japonés y es mucho más atractivo y elegante que la versión NTSC norteamericana.*




## La nave Ragnarok




colección de virtudes que adornan el juego más esperado del año, como la opción de alquilar coches para trasladarnos por el mapa general o la posibilidad de hacer exámenes periódicos para subir de rango militar y así aumentar nuestro sueldo, y eso sin entrar en temas mayores como la nueva banda sonora del indiscutible maestro **Nobuo Uematsu**.

Aquí concluye este homenaje gráfico en forma de *preview* al *RPG* más sobresaliente creado hasta la fecha y que dará paso al difícil veredicto final del próximo mes. Y digo difícil porque ya no hay parámetros posibles para puntuar los juegos de SQUARE. Se han encargado de crear una escala de valores que roza lo divino y que convierte a todos sus títulos en perfectas obras maestras de ingeniería lúdica.

**THE ELF VIII**

## Pandemonium

## Bahamut

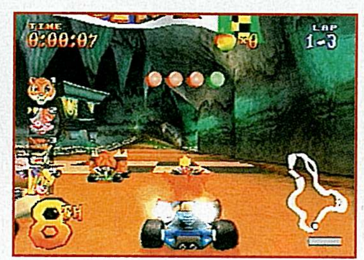


ACTIVISION
¡Haz el Mono con tu Game Boy® !
Nada con cocodrilos, colúmpiate en las lianas y pasa de árbol a árbol para salvar a tu familia de monos de Clayton, el cazador.
Juega como el Joven Tarzan, como el Tarzan Adulto, Jane y el mono amigo de Tarzan Terk.
Explora múltiples niveles usando las habilidades de mono y los instintos animales para restaurar la paz en la jungla.
Disney's
TARZAN™
Hay una Jungla Ahí Fuera.
Copyright © 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. y Disney Enterprises, Inc. Todos los Derechos Reservados. Tarzan™ es propiedad de Edgar Rice Burroughs, Inc. y se usa bajo permiso. Activision es una marca registrada de Activision Inc. Licenciado por Nintendo. Nintendo, Game Boy, Game Boy Color y los sellos oficiales son marcas de Nintendo of America Inc. ©1989, 1998 Nintendo of America, Inc. Todos los Derechos Reservados. El resto de las marcas y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.
Disney Interactive
GAME BOY COLOR
www.disney.com
DIGITAL ECLIPSE
NINTENDO 64
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

# CRASH TEAM RACING

## El colofón a una grandísima saga

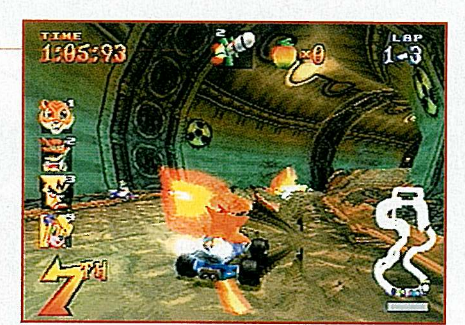
Sony CE
NAUGHTY DOG
CD ROM
EE.UU.






**CILINDRADA**
*Existen karts de 100cc, 150cc y 250cc. Con esas cilindradas, la velocidad en carrera se incrementará potencialmente.*



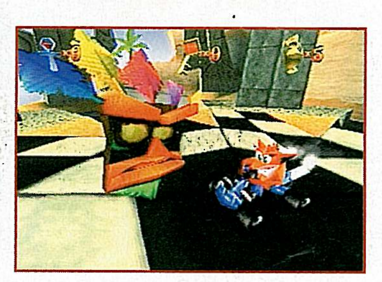
***Aunque no son*** pocos los títulos que siguieron las pautas marcadas por Mario Kart para ***Super Nintendo***, lo cierto es que escasamente uno o dos programas lograron alcanzar las dosis de jugabilidad y diversión que aquel título derramaba. En ***Nintendo 64*** hay dos juegos realmente brillantes que supieron seguir la pauta dictada. Uno de ellos es, lógicamente, Mario Kart 64, mientras que el segundo, Diddy Kong Racing, llegó a superar a éste en cuanto a calidad técnica y diversión. ***PlayStation***, por contra, no ha encontrado todavía ese título capaz de dejar a la altura que se merece el catálogo de ***PlayStation*** en este género. Sólo los Choro Q parecen estar a la altura, y aun así no terminan de ser lo mismo. Por suerte, la gente de NAUGHTY DOG, que ya vió el posible potencial de un Crash Bandicoot de «carreras» en las tres partes de que constaba la saga de plataformas, se ha lanzado en la creación de un auténtico juegazo llamado **Crash Team Racing**, **CTR** para los amigos. No hemos profundizado en exceso en su desarrollo (ya habrá tiempo para ello en los próximos meses), pero viendo lo que nos hemos encontrado en apenas una cuarta parte del juego, no podemos más que desear la inminente llegada de un título que, por otro lado, se encuentra en la fase casi final




### Celebrándolo a lo campeón




**Crash Bandicoot** celebrará cada triunfo con esos movimientos de cadera que le caracterizan (esperemos que las feministas no presenten querella) y que ya ponía en práctica en sus anteriores aventuras. Los triunfos son necesarios para ir abriendo los nuevos circuitos de cada mundo. Ganando las cuatro carreras de una misma zona, el garage del enemigo final se abrirá para retarnos.

**Aunque el motor gráfico ha sido reescrito partiendo de cero, lo cierto es que la suavidad de movimientos es total**

# Items y Super-Items

Al igual que en MARIO KART y DIDDY KONG RACING, **CRASH TEAM RACING** cuenta con innumerables *items* que proporcionarán a **Crash** todo tipo de habilidades y armas. La diferencia estriba en los *super-items*, que doblan el poder de los *items* habituales, y que se activan cuando **Crash** cuenta en su poder con diez manzanas. Las manzanas se pueden encontrar sueltas o en cajas de varias unidades.



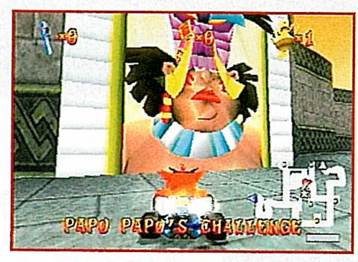


*Al lado del icono que indica el item que **Crash** guarda, hay una manzana con un contador que indica el número de éstas que tenemos. Si llega a diez, la potencia de los efectos del item se doblarán.*
















***JUEGOS***

*Modos Aventura, Time Trial, Grand Prix, Versus y Battle. Esas son las posibilidades que CRASH TEAM RACING ofrece. Algunas de ellas, como Battle y Time Trial, soportan la participación conjunta de hasta cuatro jugadores, por medio del multitap, y con la pantalla dividida en cuatro porciones. A pesar de ello, la suavidad es total.*



*Hay dos posibilidades para lograr que el kart obtenga una velocidad mayor: una, cogiendo el nitro; y dos, pasando por algunas de las plataformas verdes que hay en los diferentes circuitos.*



# Circuitos







Hasta un total de veinte circuitos se podrán encontrar en CRASH TEAM RACING, algunos de ellos ocultos. Bajo estas líneas podéis observar una vista cenital con la configuración de uno de ellos.







de su desarrollo. Ya tuvimos la oportunidad de disfrutar con él hace unos meses, cuando SONY nos llevó a **Los Angeles** para conocer sus nuevos lanzamientos «americanos». Allí **CTR** nos entusiasmó, y ahora, simplemente, nos ha enganchado. A falta de los últimos retoques por parte de NAUGHTY DOG, **CTR** contará con modos de juego para todos los gustos. A los clásicos *Time Attack*, *Arcade* y *Aventura* habrá que añadirle los súper adictivos modos *Battle*, en los que podrán participar hasta cuatro jugadores por medio del *multitap*. En apenas unos días recibiremos la versión final del juego, y para entonces os contaremos hasta el último detalle. **J. C. MAYERICK**



# DINO CRISIS

VIRGIN
CAPCOM
CD ROM
JAPON

DINO CRISIS TRIAL VERSION
PUSH START BUTTON
©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

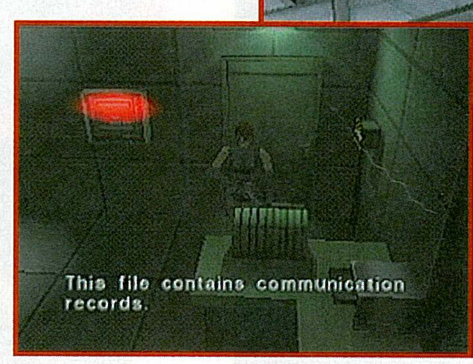
## Hace mucho, mucho tiempo...

Dos meses después de la entrevista realizada por nuestro compañero **R. Dreamer** a **Shinji Mikami**, creador de **Dino Crisis** y de la saga Resident Evil, la versión *PAL* del título protagonizado por dinosaurios llega hasta nosotros en forma de una apetitosa *demo* para ir abriendo boca. Como podéis observar por las pantallas que adornan estas páginas, los textos se encuentran en inglés, aunque si todo sale bien, los eficientes chicos de VIRGIN se encargarán de traducir el juego a nuestro idioma, al igual que hicieron con Resident Evil 2. Como ya sabréis, **Dino Crisis** ha sido concebido por CAPCOM de una manera similar a Resident Evil aunque, si bien en RE los fondos eran prerrenderizados y aparecían fijos y ligeramente apagados en pantalla, en **Dino Crisis** todos los impresionantes escenarios han sido plasmados en el juego valiéndose de un potente *engine* 3D desarrollado por CAPCOM y que hace que resulte imposible distinguir si los elementos que pueblan los fondos son imágenes prerenderizadas o polígonos con mapeado de texturas. Durante el juego, tomaremos el papel de Regina, una intrépida fémina que forma parte de un comando especial, cuyo cometido consiste en investi-



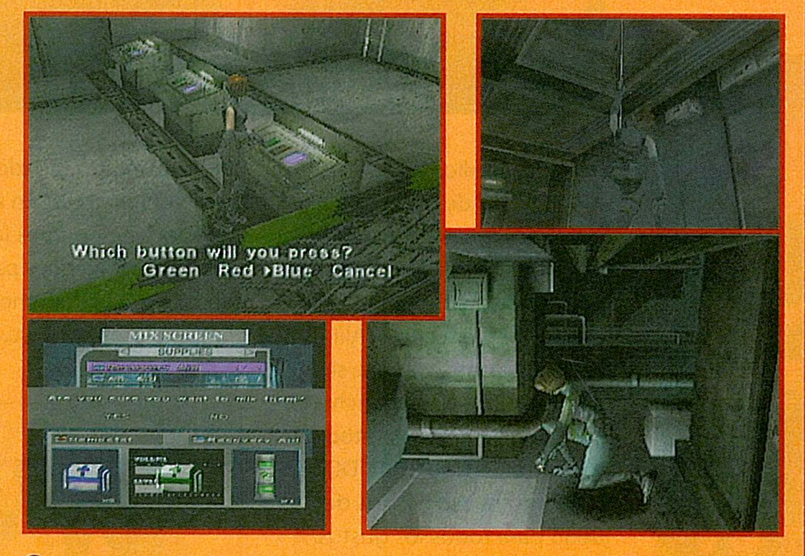
*Para cruzar esta zona deberemos desactivar las barreras o subirnos a los conductos de ventilación.*








### The Wonder Woman




Como podéis observar por las pantallas, nuestra querida Regina es capaz de realizar todo tipo de acciones, desde utilizar ordenadores y mezclar los *items* hasta subir hasta los conductos de ventilación.




*Tan sólo tres mini-recorridos estaban disponibles en esta demo. Estamos deseando ver la versión final PAL.*



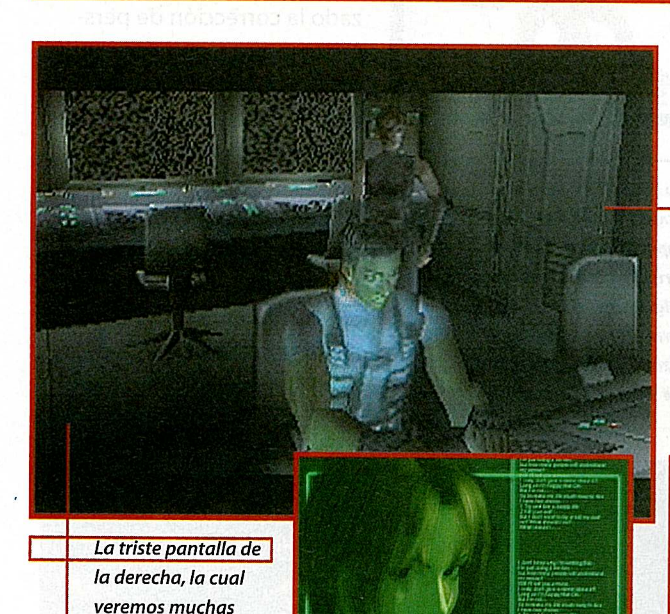
## Resident Saurio



**1 Raptor** *El depredador jurásico por excelencia. Rápido y mortal, harán falta bastantes disparos para eliminarle.*

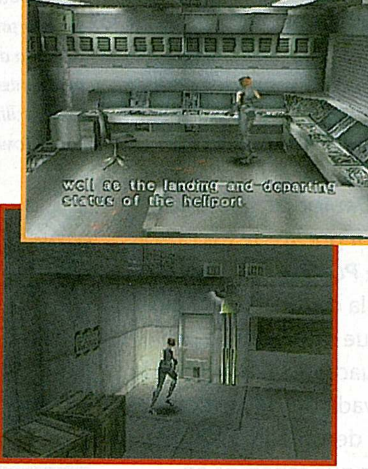
**2 Pterodáctilo** *Cuidado con él, ya que si te atrapa puede lanzarte a los ventiladores y triturarte.*

**3 T-Rex** *Uno de los «bicharracos» poligonales más grandes que se han visto en PLAYSTATION.*



**Interacción** *A lo largo de* ***DINO CRISIS****, deberemos afrontar diferentes decisiones, cuyo desenlace modificará directamente el final del juego.*

well as the landing and departing status of the heliport




*La triste pantalla de la derecha, la cual veremos muchas veces, es la que nos hará saber que la demo ha terminado.*

gar los extraños acontecimientos que tienen lugar en una pequeña isla, similar a la Isla Nublar de PARQUE JURÁSICO. El control y sistema de juego de **DINO CRISIS** es similar al de RESIDENT EVIL, aunque algún elemento ha sido mejorado en este nuevo título. Algunas de las novedades son la posibilidad de avanzar mientras apuntamos con nuestro arma o la de mezclar diferentes *items* de un modo similar al de las hierbas de colores de RE, aunque en **DINO CRISIS** podremos hacerlo con objetos como *kit* médicos, dardos tranquilizantes, etc. Algunas de las especies prehistóricas con las que nos toparemos durante la aventura son los velociraptors, tan rápidos y mortíferos como en PARQUE JURÁSICO; los pterodáctilos, los cuales nos cogerán con sus garras y nos lanzarán desde el aire, e incluso tendremos que vernos las caras con un inmenso T-Rex. El próximo mes intentaremos mostraros las primeras imágenes del juego ya en español.

**DOC**



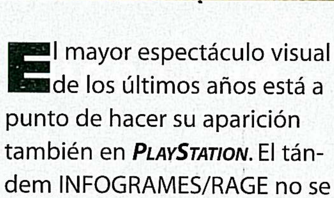
SUPER NUEVO

# MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE

INFOGRAMES
Rage Software
CD ROM
Reino Unido

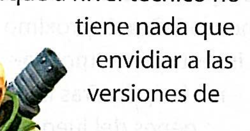
## Como un castillo de fuegos artificiales

Aunque no alcanza las resoluciones de DREAMCAST o PC, lo cierto es que la adaptación para PLAYSTATION contará con dimensiones de pantalla algo mayores. Será un modo intermedio de 512 x 384 pixels utilizado ya por otros títulos como TOMB RAIDER 3 o SPYRO 2.



El mayor espectáculo visual de los últimos años está a punto de hacer su aparición también en PLAYSTATION. El tándem INFOGRAMES/RAGE no se contenta con destrozar las retinas de los usuarios de PC y DREAMCAST, ahora va también a por las de los poseedores de PLAYSTATION, pues no en vano la cantidad de explosiones que se producen por metro cuadrado y minuto es la más elevada desde los tiempos del gran desembarco. La versión *beta* que tenemos en nuestro poder nos ha dejado, cuando menos, sorprendidos, y no porque el juego sea especialmente bueno (ya habrá tiempo para comprobar eso), sino porque a nivel técnico no tiene nada que envidiar a las versiones de PC o DREAMCAST, salvo en la resolución de pantalla, claro está. No sólo los reflejos, las explosiones y los efectos de luz están perfectamente simulados. Incluso se ha utilizado la corrección de perspectiva, una técnica que proporciona tan buenos resultados como ralentizaciones. El juego contará finalmente con veinticuatro misiones, incluyendo las cuatro de *bonus*, con dimensiones realmente extensas que costará sudar tinta completar en su totalidad. Os lo aseguramos.

J. C. MAYERICK












El defecto más importante que se le puede echar en cara a EXPENDABLE (en todas sus versiones) es que no depende del jugador que a éste le alcance una bala o no. Todo por culpa de la aglomeración de disparos y explosiones que se producen.

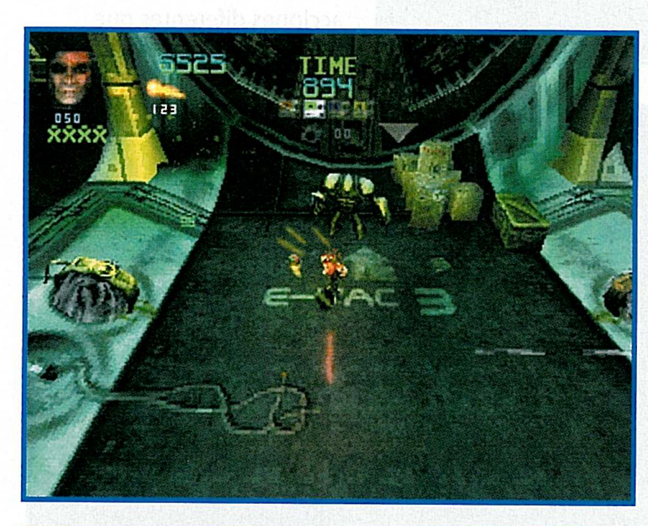
## Fuegos de artificio



Jugar con EXPENDABLE es como asistir a los fuegos artificiales de las fiestas de tu pueblo. La ventaja de esta última acción es que detrás de ti no hay decenas de enemigos esperando a ver como saltas en pedazos. Vamos, que mejor será que no nos paremos a observar el espectáculo visual si no queremos morir en el intento.



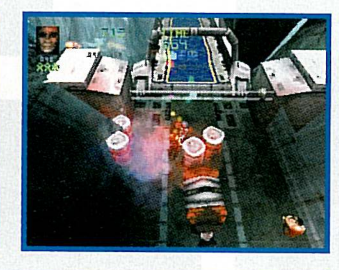




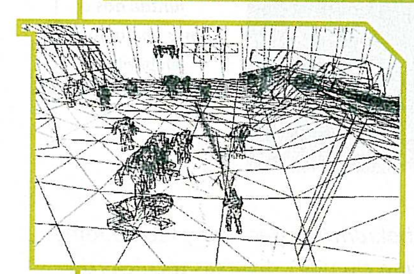
**A pesar de corregir la perspectiva de la vista, la suavidad de movimientos es total**



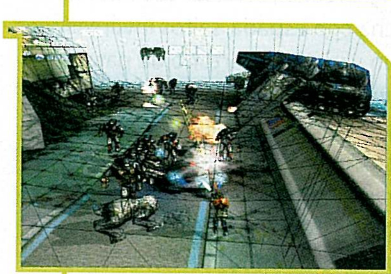


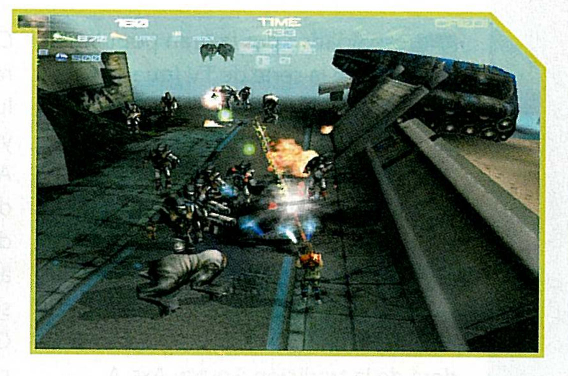


## De la nada al todo



No es nada nuevo, pero aprovecharemos la ocasión para mostraros lo que sería EXPENDABLE sin texturas y con polígonos transparentes. Lo que se conoce como WIREFRAME o modo alámbrico.





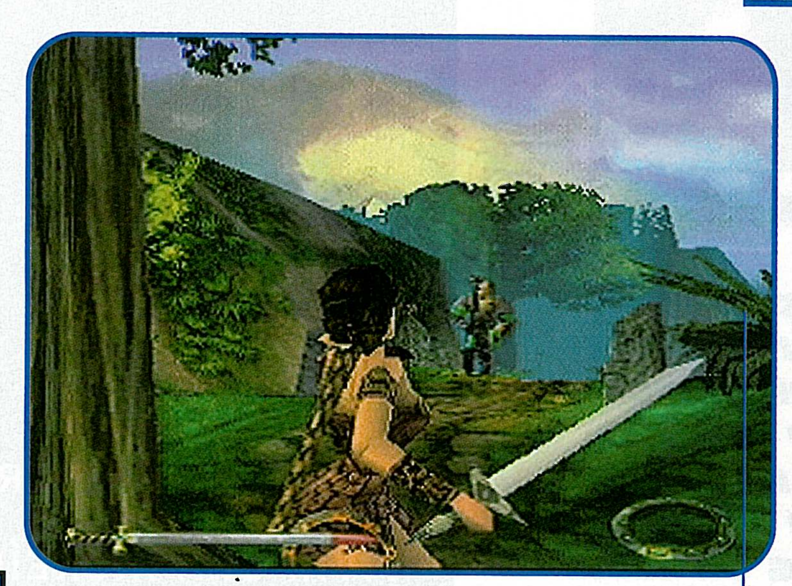
SUPER NUEVO

# XENA WARRIOR PRINCESS

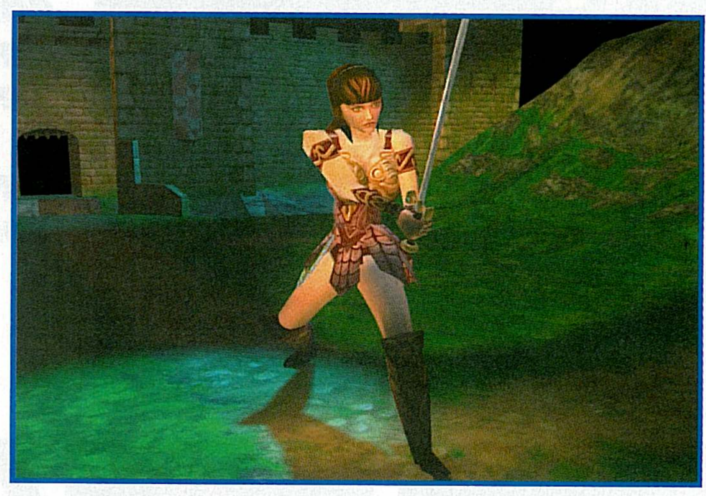
## Una princesa de armas tomar

ELECT. ARTS
UNIVERSAL S.
CD ROM
EE.UU.

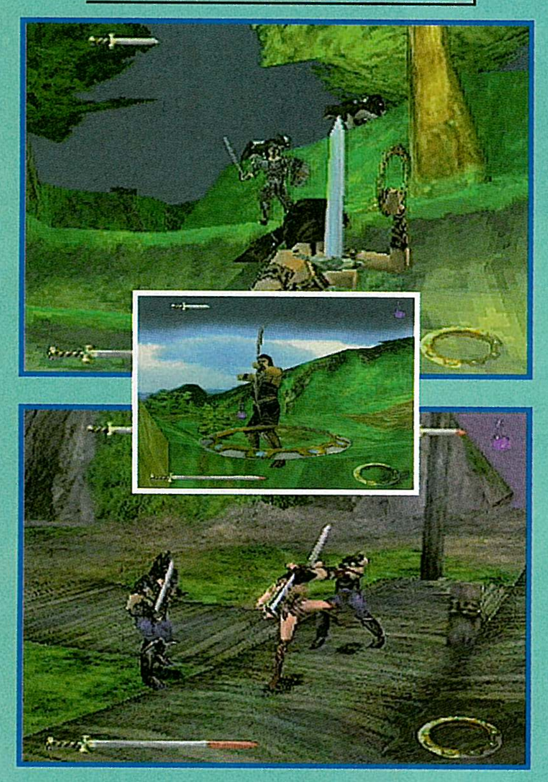
PlayStation • Beat'em-up 3D



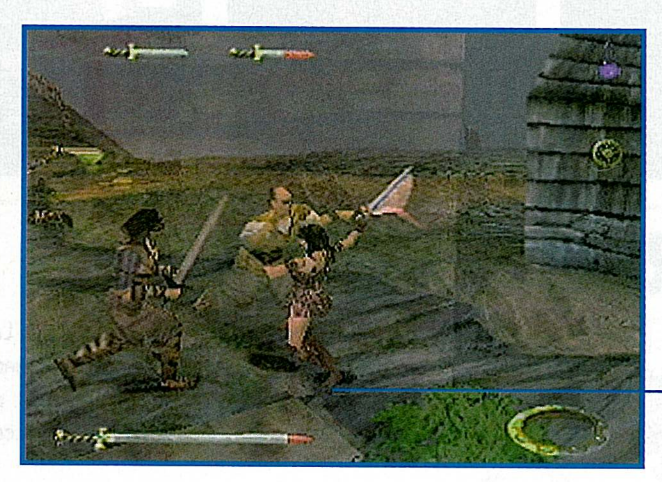
*Entre las virtudes de **Xena Warrior Princess** hay que destacar la belleza y detalle de sus escenarios, sobre todo el bosque que sirve de cobijo a los primeros niveles del juego, en el que no faltan los riachuelos y las cascadas.*



### Habilidades



La hiperactiva xena es capaz de realizar más de 30 movimientos diferentes, sin contar el lanzamiento de su boomerang chakram.



*Aunque es más light de lo que nos gustaría (falta algo de sangre), **Xena Warrior Princess** ofrece toneladas de acción, sobre todo cuando se juntan dos o más enemigos en pantalla.*

Respaldados por la gran popularidad de la serie de TV (que se ha podido ver este verano en La Primera de **TVE**), ELECTRONIC ARTS y UNIVERSAL STUDIOS DIGITAL ARTS ultiman los detalles finales de la conversión *PAL* de **Xena Warrior Princess**, un espectacular *beat´em-up* en el que convergen los escenarios más detallistas con una mecánica digna heredera de la tradición Golden Axe. A través de siete vastos mundos, el usuario toma el control de Xena, la legendaria princesa guerrera, un auténtico calco poligonal de la actriz de la serie, **Lucy Lawless**, capaz de ejecutar más de 30 acciones diferentes que incluyen el lanzamiento del *Chakram* (un peculiar y letal *boomerang* circular), diversas técnicas de lucha con espada, saltos inverosímiles y un variado repertorio de patadas. Aunque serán los *fans* de la serie producida por **Sam Raimi** quienes más disfrutarán del juego, debido a la aparición de un gran número de personajes del *show* televisivo, como Gabrielle o Ares. **Xena Warrior Princess** atesora tantos destellos de cali-

*Despeñar al cíclope requiere puntería y agilidad. Es preciso acertarle con el Chakram en su único ojo y acto seguido atacar la mano con que se sujeta a la cima. A la derecha tenéis al ogro Pepo, un ser oscuro y empanado, inmune a todo menos al ataque de las abejas.*



dad que a buen seguro acabará por cautivar a todo tipo de usuarios, especialmente a los amantes de los *beat´em-up*. Y es que esta producción de UNIVERSAL STUDIOS ofrece algunas situaciones que lo hacen único, como despeñar a un cíclope de quince metros de altura con ayuda del *Chakram*, o rescatar a unos aldeanos de las garras de los piratas. Lo mejor de **XENA WARRIOR PRINCESS** es su jugabilidad, pero los escenarios son el aspecto más llamativo del juego, ya que árboles, riachuelos y cascadas, castillos, pueblos y playas han sido reproducidos con un detalle pocas veces visto en un título de ***PLAYSTATION***. Dentro de muy poco vosotros mismos podréis comprobarlo. **NEMESIS**

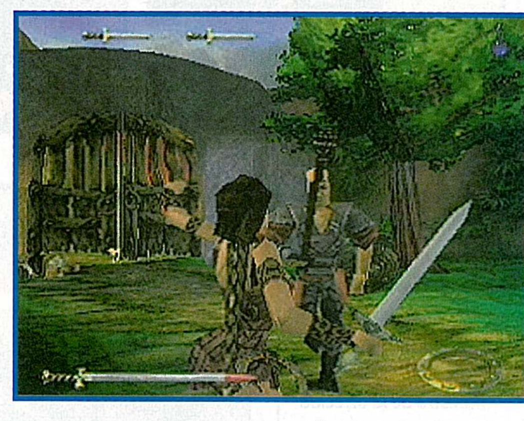




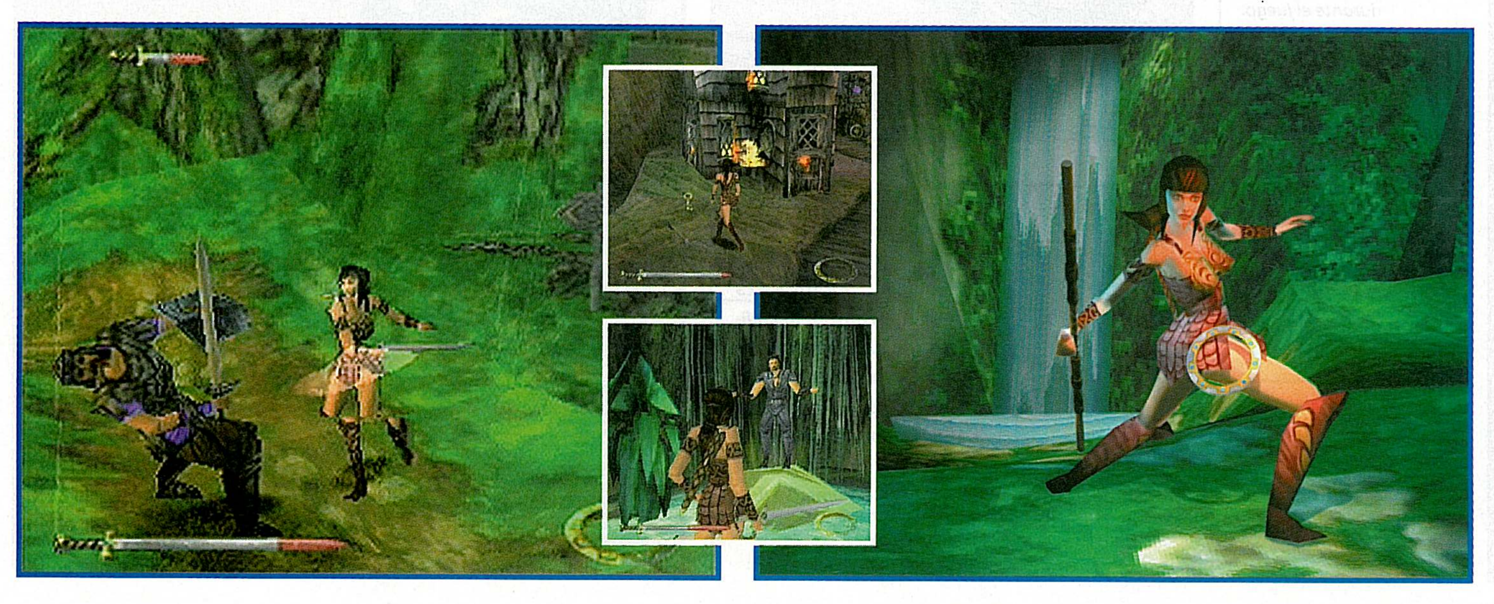
*El Chakram permite abatir a enemigos situados a más de veinte y treinta metros de distancia. Una vez lanzado, una cámara situada tras de él nos permitirá guiarlo hasta el objetivo a destruir.*

## Esta producción de EA no decepcionará a los fans de la serie







# HOT WHEELS TURBO RACING

ELECT. ARTS

## Pistas para miniaturas

ELECT. ARTS

CD ROM

EE.UU.




**D**espués del éxito logrado por MICROMACHINES, otras miniaturas, los HOT WHEELS, prueban suerte en el mundo de los videojuegos con un programa lleno de colorido.

Hace mucho tiempo desde que las miniaturas de MICROMACHINES llegaron al mundo de los videojuegos, dejando tras ellas un gran éxito. Con **HOT WHEELS TURBO RACING**, las miniaturas y pistas de **Mattel** toman el mismo camino, aunque con una concepción del juego muy diferente. Mientras que en MICROMACHINES la perspectiva es aérea y el objetivo fundamental es dejar fuera de pantalla a los rivales, en el nuevo programa de ELECTRONIC ARTS se ha optado por una perspectiva real y por la lucha para llegar el primero a la meta. Sin embargo, no se trata de carreras convencionales, ya que la consecución de turbos se logra mediante la realización de todo tipo de piruetas. Los circuitos se prestan a este tipo de acrobacias, mediante la reproducción de las pistas comercializadas bajo la misma marca. En ellas abundan los *loopings* y todo tipo de desniveles, a los que se unen otros elementos nacidos de la imaginación de los programadores. Un programa lleno de color y acción en el que no existe ni un momento de descanso.

**CHIP & CE**




*TURBO Para conseguir turbos, es necesario realizar piruetas gracias al trazado y los cambios de nivel incluidos en los circuitos.*



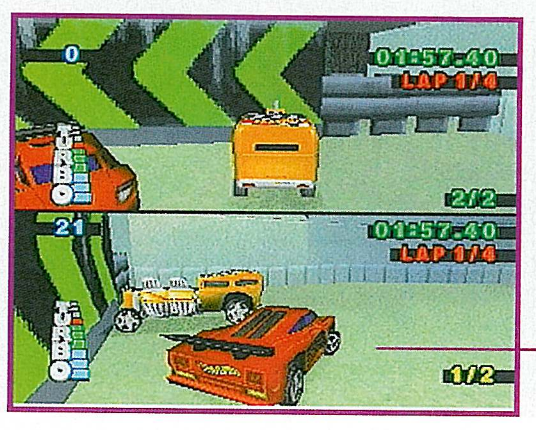








*INTRO ESPECTACULAR El programa arranca con una intro en la que las imágenes de ordenador se suceden sin pausa. La música es una muestra de la ofrecida durante el juego.*



*JUGADORES Entre las modalidades incluidas se encuentra el modo para varios jugadores simultáneos, limitando su número a dos.*



### Intro

1 *Las espectaculares pantallas de carga incluyen aspectos útiles para las carreras.*

2 *El control es muy sencillo, sobre todo si se tiene en cuenta que es difícil salirse de la pista.*

3 *Los coches reproducen algunas de las miniaturas metálicas comercializadas por **Mattel**.*

## PLAYSTATION

1 **METAL GEAR SOLID** =
Aventura • Konami

Los cimientos del gran juego de KONAMI se empiezan a tambalear ante la inminente aproximación del octavo capítulo de la saga de SQUARE. Sólo eso sería capaz de desbancar a esta joya intemporal que tantos y tantos elogios ha cosechado en todo el mundo.

2 **DRIVER** =
Conducción • GTI

3 **V-RALLY 2** =
Conducción • Infogrames

4 **RIDGE RACER TYPE 4** =
Conducción • Namco

5 **I.S.S. PRO'98** =
Deportivo • Konami

6 **SILENT HILL** ↑
Survival Horror • Konami

7 **SYPHON FILTER** ↓
Aventura espionaje • S.C.E.A.

8 **STREET FIGHTER ALPHA 3** =
Beat'em-up • Capcom

9 **POINT BLANK 2** =
Shoot'em-up • Namco

10 **RONIN BLADE** NOVEDAD
Aventura-Beat'em-up • Konami

11 **FINAL FANTASY VII PLATINUM** =
RPG • Squaresoft

12 **GRAN TURISMO PLATINUM** =
Conducción • Sony C.E.

13 **CAPCOM GENERATIONS** =
Clásicos • Capcom

14 **R-TYPE DELTA** =
Shoot'em-up • Irem

15 **RESIDENT EVIL 2** =
Aventura • Capcom

16 **OMEGA BOOST** =
Shoot'em-up • S.C.E.

17 **SOUL REAVER** NOVEDAD
Aventura • Eidos

18 **LEGEND** =
Beat'em-up • Toka

19 **STREET FIGHTER COLLECTION 2** =
Beat'em-up • Capcom

20 **SHADOWMAN** NOVEDAD
Aventura • Acclaim

## GAME BOY COLOR

1 **ZELDA DX** =
Action-RPG • Nintendo
Nada parece enturbiar el futuro del mejor juego de *GAME BOY COLOR* de la historia. Por lo menos de momento.

2 **SUPER MARIO BROS. D.X.** =
Plataformas • Nintendo

3 **R-TYPE DX** =
Shoot'em-up • Irem

4 **WARIOLAND 2** =
Plataformas • Nintendo

5 **CONKER'S POCKET TALES** NOVEDAD
Aventura • Nintendo-Rare

6 **SPY VS. SPY** =
Arcade • Kemco

7 **OBELIX** =
Plataformas • Infogrames

8 **SHANGHAI POCKET** =
Puzzle • Sunsoft

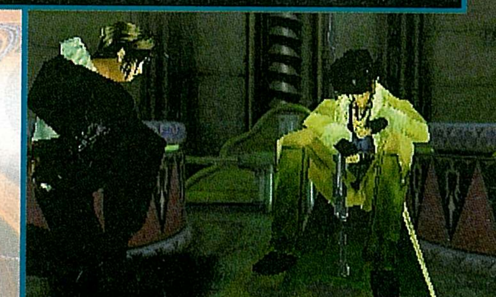
9 **LOONEY TUNES** NOVEDAD
Plataformas • Infogrames

10 **FIFA 2000** NOVEDAD
Deportivo • Electronic Arts

**Resident Mendibil**
DIRECTOR'S CUTRE • MIVOYTOKIO

**Face Combat**
PECH SHOP BOY • MILK AIR LINES


**El más tétrico**
SHADOWMAN • PSX/NINTENDO 64



**El mejor traducido**
FINAL FANTASY VIII • PSX

TOP

**El mejor del mes**
SOUL REAVER • PLAYSTATION

# TOP SUPERJUEGOS



## NINTENDO 64

1. **THE LEGEND OF ZELDA** =
   Action RPG 3D • Nintendo
   Los primeros puestos de las consolas NINTENDO siguen dominados por Link. Y así será durante mucho tiempo.
2. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
3. **STAR WARS EP.1 RACER** =
   Conducción • Nintendo
4. **F1 WORLD GP 2** =
   Conducción • Nintendo
5. **F-ZERO X** =
   Arcade-Conducción • Nintendo
6. **QUAKE II** =
   Shoot'em-up 3D • Activision
7. **SHADOWMAN** NOVEDAD
   Aventura • Acclaim
8. **BANJO KAZOOIE** ↓
   Plataformas 3D • Nintendo-Rare
9. **CASTLEVANIA** ↓
   Plataformas 3D • Konami
10. **ISS 98** ↓
    Deportivo • Konami

## JAPON

1. **FINAL FANTASY VIII • PSX** =
   RPG • Squaresoft
   De liderar esta lista, pronto pasará a liderar la correspondiente al mercado nacional. ¿Acaso no lo esperabais?



2. **SOUL CALIBUR • DREAMCAST** =
   Beat'em-up • Namco
3. **FINAL FANTASY COL. • PSX** =
   RPG's • Squaresoft
4. **WINNING ELEVEN 4** NOVEDAD
   Deportivo • Konami
5. **ACE COMBAT 3 • PLAYSTATION** ↓
   Shoot'em-up • Namco
6. **LEGEND OF MANA • PLAYSTATION** ↓
   Action RPG • Squaresoft
7. **HOUSE OF THE DEAD 2 • DREAMCAST** ↓
   Arcade • Sega
8. **MARIO GOLF • GAME BOY COLOR** =
   Deportivo • Nintendo-Camelot
9. **KOF DREAMMATCH'99 • DREAMC.** =
   Beat'em-up • SNK
10. **SHUTOKOU BATTLE • DREAMCAST** =
    Conducción • Genki

## DREAMCAST

1. **SONIC ADVENTURES** NOVEDAD
2. **SPEED DEVILS** NOVEDAD
3. **SEGA RALLY 2** NOVEDAD
4. **VIRTUA FIGHTER 3 TB** NOVEDAD
5. **TRICKSTYLE** NOVEDAD

## NEO GEO POCKET

1. **KING OF FIGHTERS R2** =
2. **KING OF FIGHTERS R1** =
3. **METAL SLUG FIRST MISSION** =
4. **NEO GEO CUP '98** =
5. **SAMURAI SPIRITS** =

SUPER NUEVO

# SLED STORM

ELECT. ARTS

ELECT. ARTS

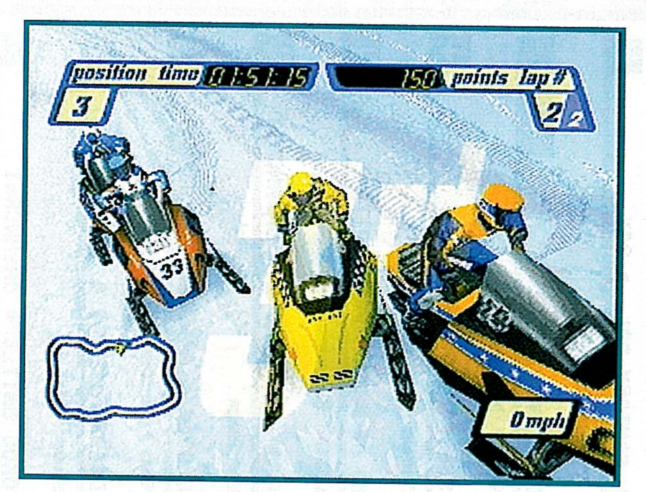
CD ROM

EE.UU.

## Motos sobre nieve

Las motos de nieve son las protagonistas de un programa de **PLAYSTATION** en el que la velocidad y la calidad gráfica muestran las mejores cualidades de este soporte. Durante el año pasado y buena parte de éste se produjo una avalancha de programas centrados en deportes de invierno. El *snowboard*, solo o en compañía de otras disciplinas, fue el indudable protagonista de la mayoría de ellos. Tras la citada avalancha, ha llegado hasta nosotros un programa relacionado con los deportes de invierno, pero en el que las motos de nieve toman el relevo como actores principales. De esta forma se unen a las motos espaciales (cuya manifestación más popular es JET RIDER), a las motos de agua (con programas como WAVE RACE) o las clásicas motocicletas (en las que destacan títulos como MOTO RACER). Sin embargo, este programa tiene algo especial que se percibe nada más arran-







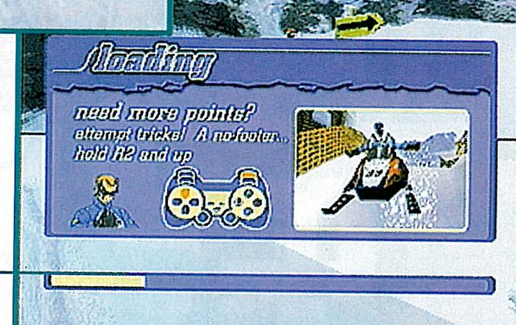




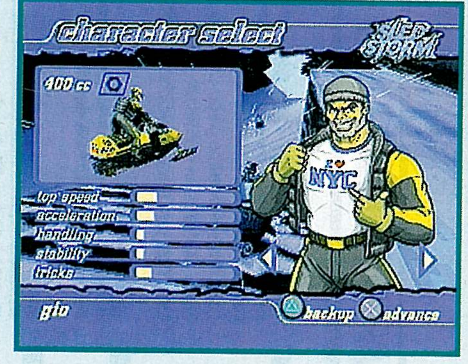


CARGA MUSICAL

*Durante las pantallas de carga puede seleccionarse el tema musical que acompañará en el desarrollo de la carrera.*




Personajes







*Como es habitual en los juegos basados en deportes de invierno, el programa ofrece personajes con atuendos muy variados. Cada uno va ligado a una forma de pilotar diferente.*



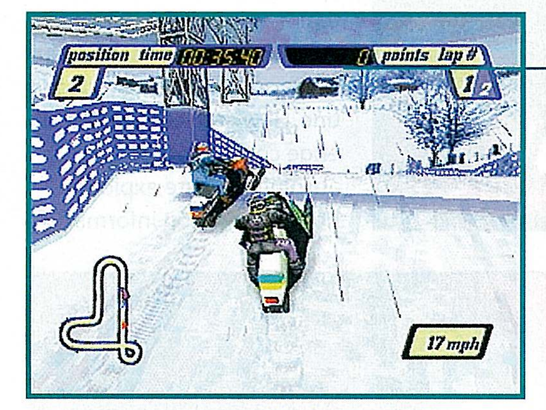




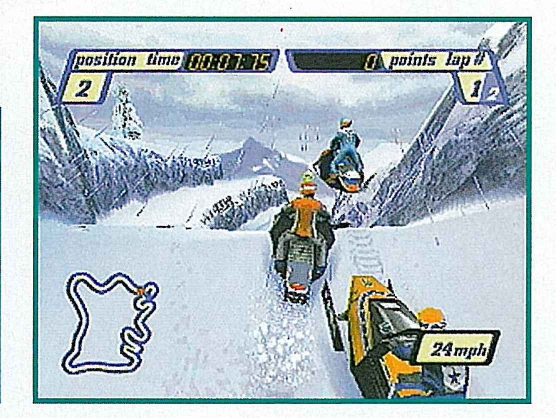


CAMPEONATO

*En el campeonato, las piruetas son fundamentales para conseguir dinero, que permite comprar diferentes elementos para mejorar las prestaciones de las motos.*







car la moto. La sencillez en el control, la suavidad de movimiento y la perfecta animación de pilotos y máquinas, hacen que el juego se convierta en una auténtica maravilla. En el desarrollo de las pruebas prima la velocidad, ya que el orden de llegada es fundamental para poder pasar de fase, pero también hay que tener en cuenta la realización de figuras durante los saltos. Con las mismas se consiguen puntos, cuya conversión en dinero permite realizar las mejoras en nuestras motos necesarias para poder competir en circuitos cada vez más complicados. En cuanto a las opciones no hay demasiadas posibilidades, pero entre ellas puede destacarse la inclusión de cuatro jugadores simultáneos, aunque esta posibilidad aún no estaba disponible en la *beta* analizada.

Con este juego, ELECTRONIC ARTS vuelve a acertar añadiendo una nueva y espectacular disciplina deportiva a su amplio catálogo de títulos.

**CHIP & CE**



## Cuatro Jugadores

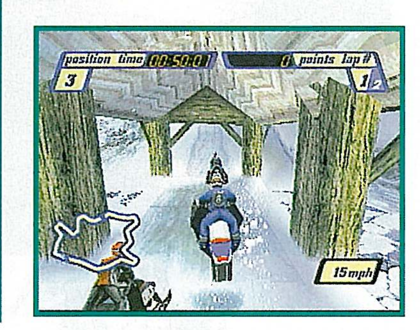






Aunque está previsto que la versión final incluya hasta cuatro jugadores simultáneos, en esta beta sólo está disponible el modo dos jugadores. El mismo se desarrolla mediante una pantalla partida, existiendo la posibilidad de hacer la división tanto vertical como horizontalmente.









SUPER NUEVO

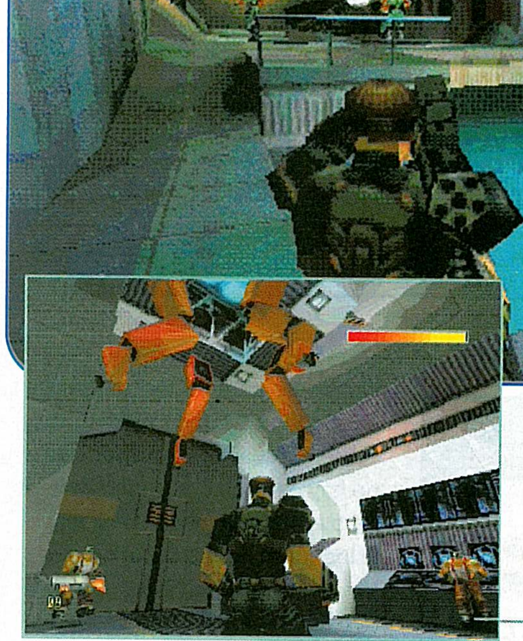
# FIGHTING FORCE 2

## Mucho más que una simple secuela

**EIDOS**
**Core Design**
**CD ROM** REINO UNIDO

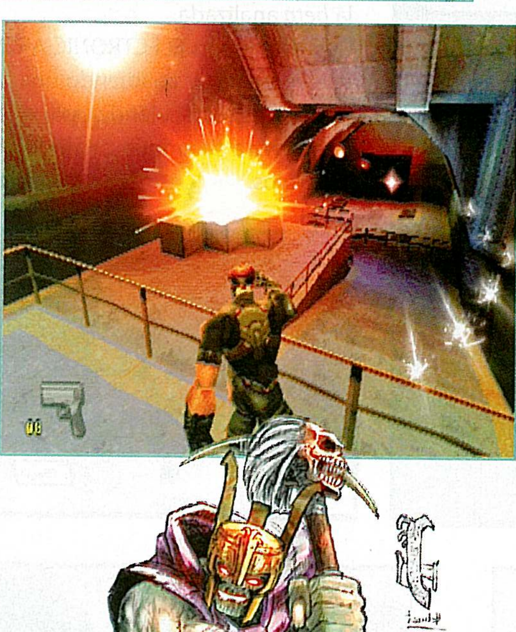
PlayStation • Shoot'em-up 3D

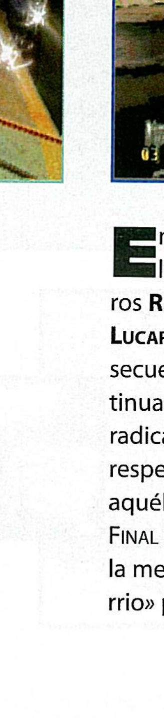




*FIGHTING FORCE 2 incorpora elementos de estrategia y exploración que lo desmarcan bastante del desarrollo de la primera entrega.*





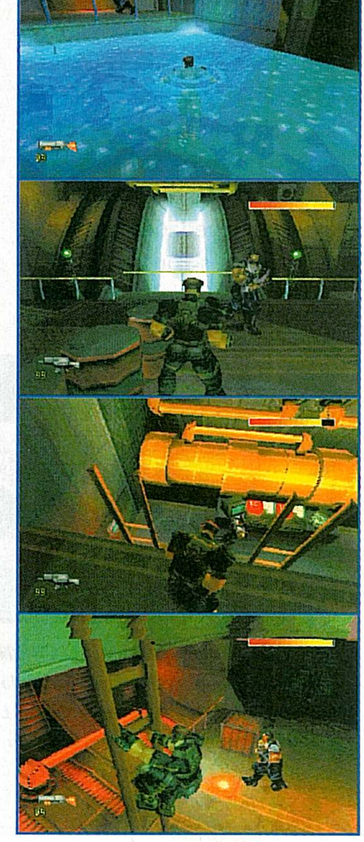


Entre los títulos que más llamaron la atención de nuestros compañeros **R. «JOURNEYMAN» DREAMER** y **DE LUCAR** en el pasado **ECTS** estaba esta secuela, que lejos de ser una mera continuación al uso, presentará cambios radicales en planteamiento y desarrollo respecto al FIGHTING FORCE original. Si aquél podría definirse como un clon de FINAL FIGHT, **FIGHTING FORCE 2** abandona la mecánica «yocontratodoslosdelbarrio» por un ambicioso desarrollo en la línea METAL GEAR SOLID, donde confluyen elementos de acción, aventura, lucha, estrategia y exploración. De los cuatro personajes del FIGHTING FORCE original, tan sólo queda uno, Hawk Manson, que se erige como protagonista absoluto de este explosivo título, que según informaciones de la propia CORE, hará uso de uno de los entornos tridimensionales mas asombrosos vistos hasta la fecha en ***PLAYSTATION***. Habrá que verlo en movimiento (todavía no existe ni siquiera una *demo* jugable), pero EIDOS INT. ya nos ha adelantado algunos aspectos de los que hará gala **FIGHTING FORCE 2**. Para empezar incorporará más de 20 armas diferentes, habrá lucha cuerpo a cuerpo (*combos* incluidos) y se podrán utilizar todo tipo de objetos del esce-

Unico superviviente del elenco del FIGHTING FORCE original, Hawk Manson tendrá en esta secuela la posibilidad de utilizar más de 20 tipos de armas diferentes, aparte de todo lo que encuentre por el camino. Por no hablar de los 50 tipos de enemigos distintos.







nario para atizar a los malos (como en la primera parte). Y es que la base en la que Hawk deberá infiltrarse está habitada por nada menos que 50 tipos de enemigos diferentes, que también utilizarán la orografía y los objetos del escenario para su propia ventaja. Como en METAL GEAR SOLID, actuar con sigilo también será vital para avanzar por los escenarios, aunque la herencia del primer FIGHTING FORCE hará que la fuerza bruta y el combate directo tenga un mayor peso en la mecánica del juego, para delirio de los *fans* de la lucha. Y poco más se puede decir de este **F. FORCE 2**, al menos hasta que PROEIN nos facilite al menos una *demo* jugable, o mejor aún una *beta PAL*. En ese momento podremos comprobar por nosotros mismos si el juego responde a las grandes expectativas levantadas por EIDOS INTERACTIVE y CORE DESIGN. Aún no hay fecha exacta de lanzamiento, pero es muy probable que se ponga a la venta antes de fin de año. **NEMESIS**

## Fighting Force 2 cambia las peleas tipo Final Fight por la aventura al estilo M.G.S.

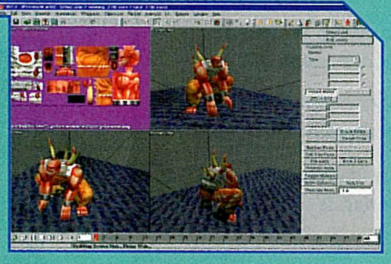


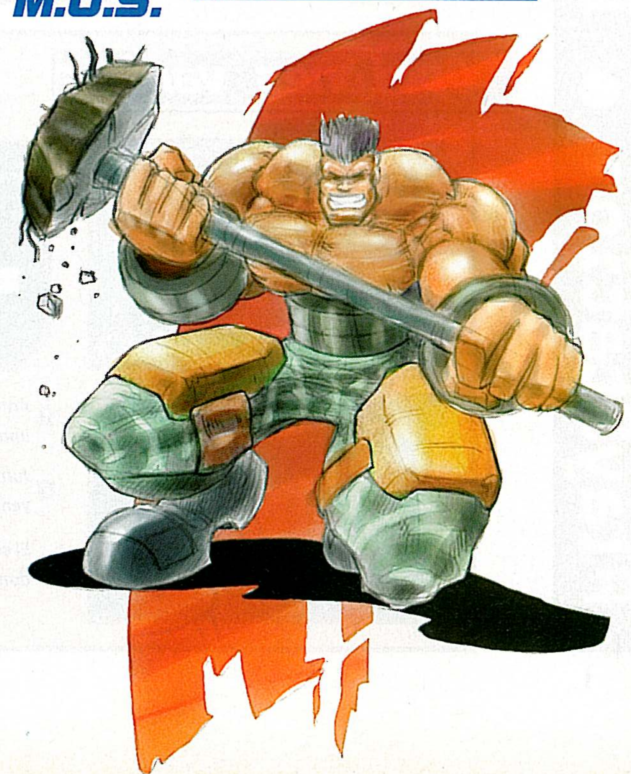

### Work In Progress

La gente de CORE DESIGN asegura que FIGHTING FORCE 2 hará gala de uno de los más sorprendentes motores gráficos vistos hasta ahora en PLAYSTATION.









# NHL '2000

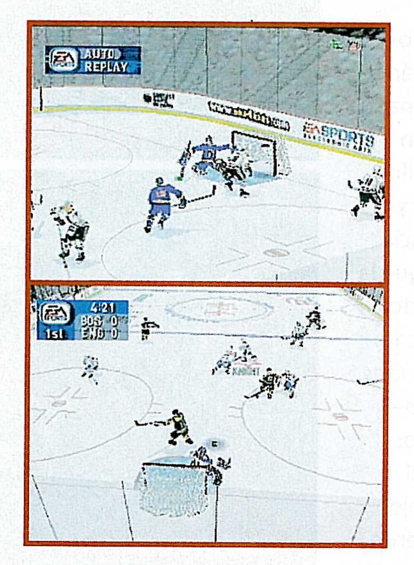


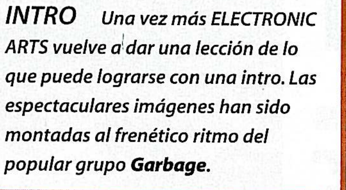

## En las puertas del nuevo milenio



La saga de ELECTRONIC ARTS centrada en el hockey sobre hielo entra en el nuevo milenio con la actualización de plantillas y con algunas novedades gráficas con las que se busca, como suele ser habitual, una mayor jugabilidad. Por cuarto año consecutivo el comienzo de una nueva temporada se ve reflejado con un programa para *PlayStation* de la saga de ELECTRONIC ARTS dedicada al hockey sobre hielo. Como es habitual, el principal aliciente para los grandes aficionados a este deporte es la actualización de plantillas. Sin embargo, para el mercado español lo más interesante es la búsqueda de una vuelta a los orígenes *arcade* sin perder las notas de simulación logradas con las variadas estrategias y tácticas de juego. En este sentido el control es muy sencillo, aumentando la efectividad cara a la portería contraria. Además, puede establecerse la continuidad con la que se producen las peleas a puñetazo limpio. La presentación se mantiene en el tono de espectacularidad habitual, en la que destaca la fantástica música de **Garbage**. También en este sentido hay que señalar la calidad de las imágenes de introducción, en las que se muestran algunas de las zonas más populares de las ciudades en las que existen equipos de la **NHL**, o de los países de las selecciones incluidas.

**CHIP & CE**



*INTRO* *Una vez más ELECTRONIC ARTS vuelve a dar una lección de lo que puede lograrse con una intro. Las espectaculares imágenes han sido montadas al frenético ritmo del popular grupo **Garbage**.*

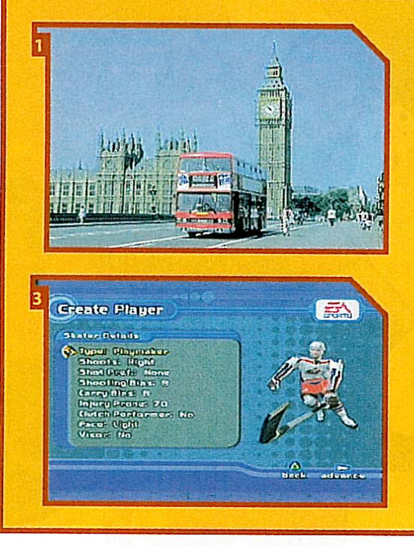







**Dentro de las diferentes sagas deportivas de EA, la dedicada al hockey es la primera en entrar en escena**

## Opciones varias



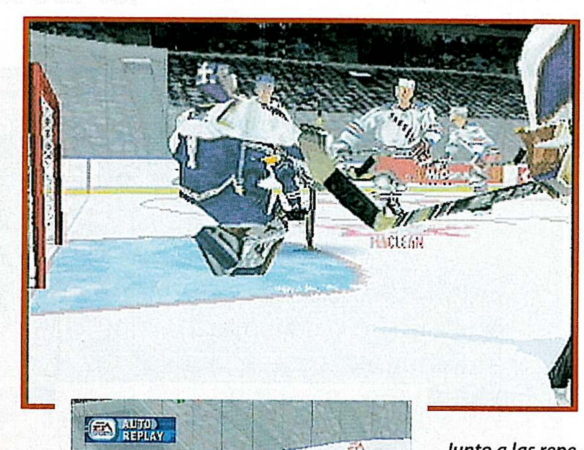




1 *Antes de cada partido se ofrece una imagen del lugar de celebración.*

2 *Junto a los equipos de la **NHL** se incluyen selecciones nacionales.*

3 *El editor de jugadores se está consolidando en este tipo de simuladores.*






*Junto a las repeticiones después de cada gol, aparece la opción de elegir el momento manualmente.*

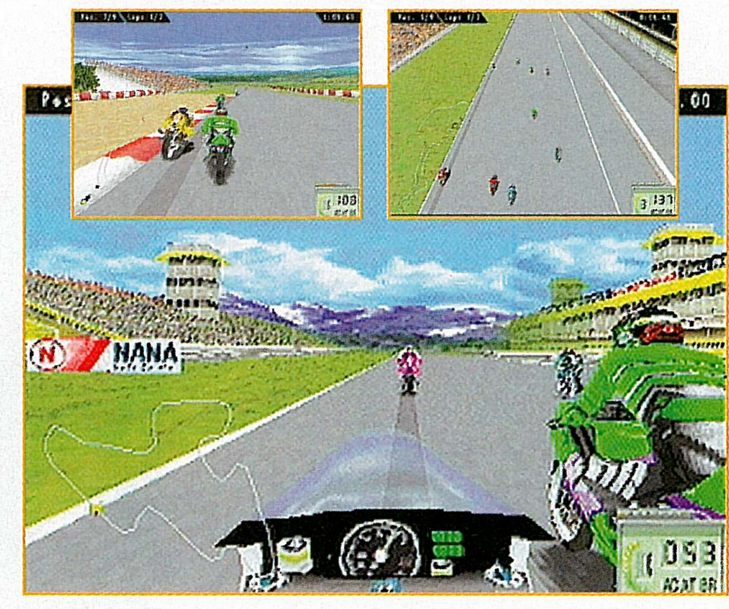

GRÁFICOS
DVD
SONIDO
ALTAVOCES
CD-RW
Música digital Internet
Cine en casa Juegos
Visítanos en el SIMO
Stand 7068
Pabellón 7
¡Vive la experiencia!
Environmental Audio™
Sumérgete en el juego. Hazte con una SoundBlaster Live! Y unos altavoces FourPointSurround y deja que Enviromental Audio – la tecnología de sonido para PC más avanzada – te sitúe en el centro de la acción.
Sound
CREATIVE
BLASTER Live!
PLAYER 1024

# EXTREME 500

THQ
ASCARON
CD ROM
EE. UU.

## Parada en boxes

El motociclismo vuelve a la carga con una aproximación a los grandes premios en la que se pueden destacar la reproducción del sistema de competición oficial, junto a una magnífica perspectiva aérea.
El mundo del motociclismo está encontrando en THQ a su mayor aliado. Después de lanzar CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING y anunciar la próxima comercialización de CHAMPIONSHIP MOTOCROSS, ahora presenta **EXTREME 500**. El juego, que no tiene nada que ver con la saga de EXTREME GAMES de SONY, recrea el mundo de los grandes premios de motociclismo de una forma similar a la que ofrecen, desde hace mucho tiempo, los simuladores de **Fórmula Uno**. Así, el programa incluye tres categorías de motocicletas (125, 250 y 500 centímetros cúbicos), y un completo calendario de circuitos y entrenamientos. La pena es que no cuente con la licencia oficial, por lo que entre los pilotos españoles podemos encontrar a personajes como **Escobar** (después de cambiar el carro por la moto). Gráficamente la *beta* analizada no promete demasiado, aunque hay que destacar la perspectiva, casi aérea, que permite observar con gran claridad el circuito y que no sabemos la razón por la que no es más utilizada en este tipo de simuladores. Aunque la idea es buena, su desarrollo técnico tiene que mejorar mucho para poder hacer sombra a los más grandes del género. **DOC**











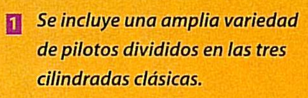












1 *Se incluye una amplia variedad de pilotos divididos en las tres cilindradas clásicas.*

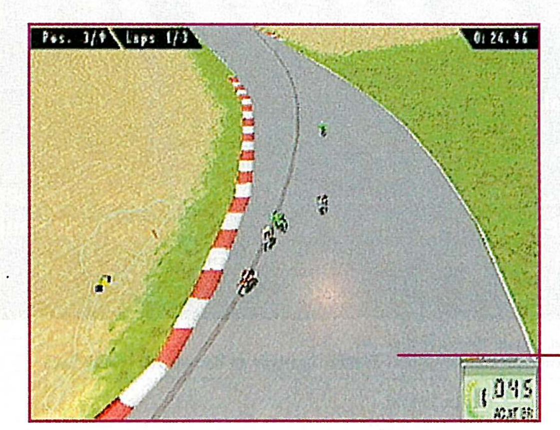
2 *Una de las pocas opciones recogidas permite modificar algunas características de las motos.*

3 *Para conocer mejor los circuitos, los jugadores dispone de un plano ampliado.*

4 *La modalidad de dos jugadores tampoco falta a la cita con el motociclismo.*



*Mientras que el modo simulación ofrece un control tradicional, el modo arcade se permite una serie de licencias. Así, además de un control más sencillo, permite dar patadas a los adversarios que se ponen a tiro.*



*Uno de los aspectos destacados del programa es la inclusión de una perspectiva aérea que hace mucho más sencillo el control de la moto.*

SUPER NUEVO

# SNOWBOARDING

THQ

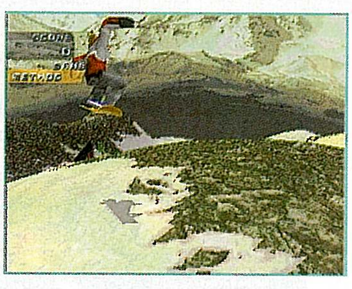
RADICAL

CD ROM

EE.UU.

## La fiebre continúa



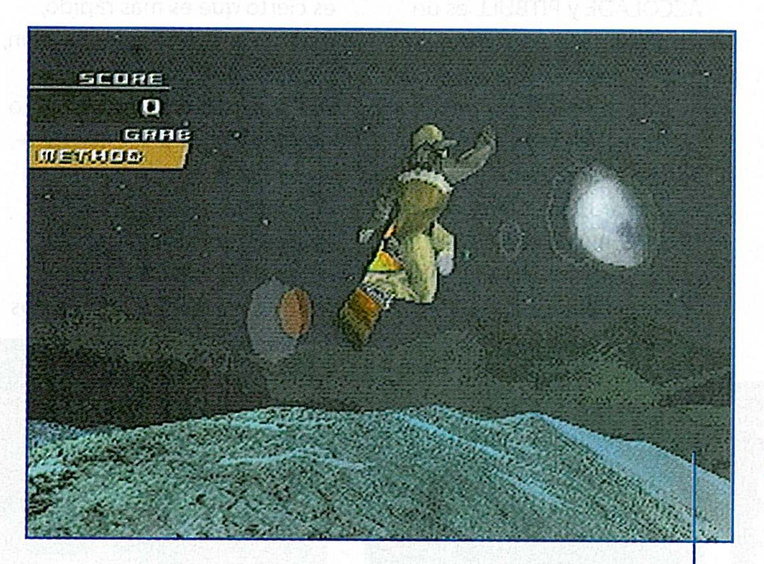







Después de un verano en el que los programas de *snowboard* han descansado, vuelve esta disciplina deportiva con un título en el que las acrobacias son las únicas protagonistas. La fiebre de los deportes de invierno llegó el año pasado a su máximo esplendor, con más de media docena de títulos para **PlayStation** y alguno que otro para **Nintendo 64**. Entre ellos el *snowboard* fue la disciplina más empleada, diferenciando tres tipos de programas. Por un lado aquellos en los que primaban las piruetas, por otro los que se centraban en la velocidad, y por último los que mezclaban ambos aspectos. **Snowboarding** se encuentra en el primer grupo, ya que el objetivo consiste en lograr el mayor número de puntos posibles mediante todo tipo de acrobacias y piruetas. Únicamente en el modo *versus* aparece la posibilidad de competir en una carrera en la que el vencedor es el primero en llegar a la meta. Entre los puntos fuertes del programa hay que destacar el apartado musical, en el que se deja notar la colaboración de diferentes grupos con un fuerte toque *grunge*. Dentro de las curiosidades, se puede destacar un editor de pistas en el que es posible colocar diversos objetos, como rampas y rieles, muy útiles para poner en práctica las habilidades de los personajes. Técnicamente estamos ante un programa correcto en el que la fuerte competencia puede ser su mayor problema, especialmente si se produce una proliferación de títulos similar a la que hubo durante el año pasado.

**CHIP & CE**



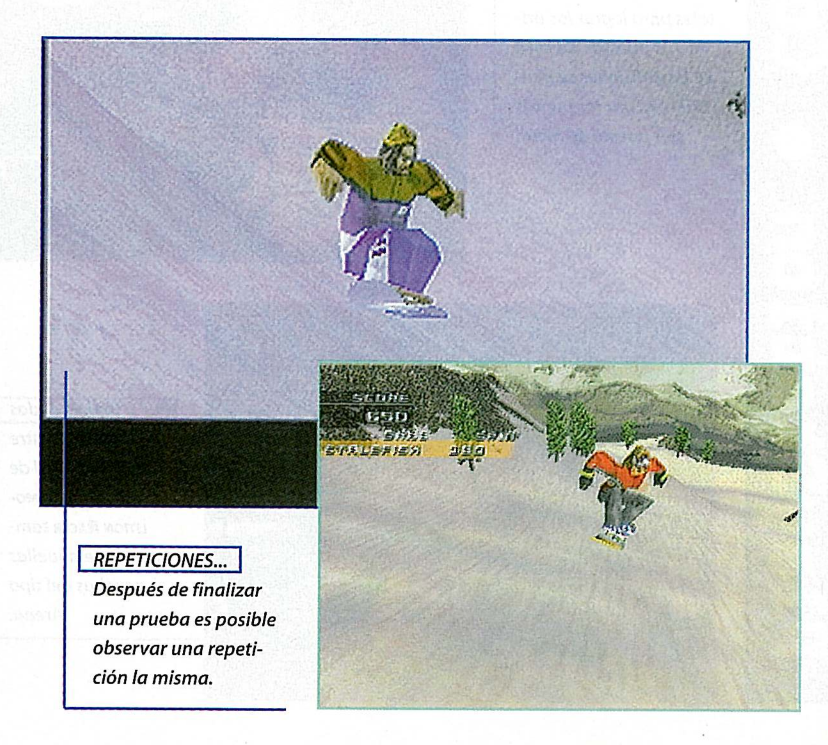

*A diferencia de otros simuladores de snowboard, el programa de THQ utiliza únicamente esta disciplina. Además, deja a un lado las carreras para apostar decididamente por las acrobacias como sistema para lograr puntos.*



### Características




1. *El editor de pistas es uno de los detalles incluidos.*
2. *Cada uno de los personajes tiene características propias.*
3. *El modo dos jugadores también ha sido recogido.*




*REPETICIONES...*
*Después de finalizar una prueba es posible observar una repetición la misma.*

SUPER NUEVO

# DEMOLITION RACER

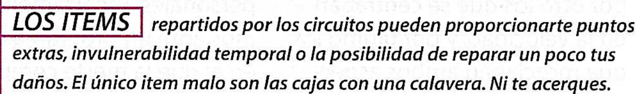
## Donde todo vale con tal de ganar

INFOGRAMES
ACCOLADE/PITBULL
CD ROM REINO UNIDO

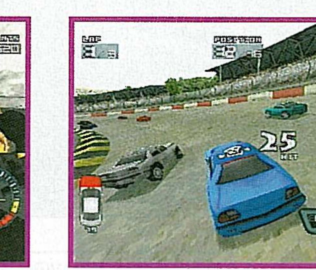
Seguro que al ver el nombre de este juego a alguno de los fanáticos de la saga DESTRUCTION DERBY le ha dado un pequeño vuelco el corazón. Pues que no se desanime nadie porque **DEMOLITION RACER** de ACCOLADE y PITBULL es un juego de conducción con un talante y una mecánica de juego tan similar que otra compañía un poco quisquillosa sería capaz de hablar de plagio. No es para tanto. **DEMOLITION RACER** coincide con DESTRUCTION DERBY en el motivo inspirador, carreras de resistencia, y en parte del planteamiento, puntos por posición y por colisión, pero **DEMOLITION RACER** es un título mucho menos ambicioso y, sobre todo, mucho menos cuidado en todo el apartado gráfico. Por otro lado, también es cierto que es más rápido, más desenfrenado en la acción, más salvaje y, curiosamente, aún más divertido que el título de PSYGNOSIS. Si a este **DEMOLITION RACER** le hubieran añadido unos coches algo más cuidados y vistosos y unos escenarios más detallados y ricos en elementos, estaríamos hablando del nuevo heredero de este tipo de programas. Como es aún una *beta*, confiaremos en que los programadores, responsables de maravillas gráficas como la saga TEST DRIVE, le añadan un poco de gracia a la apariencia final.

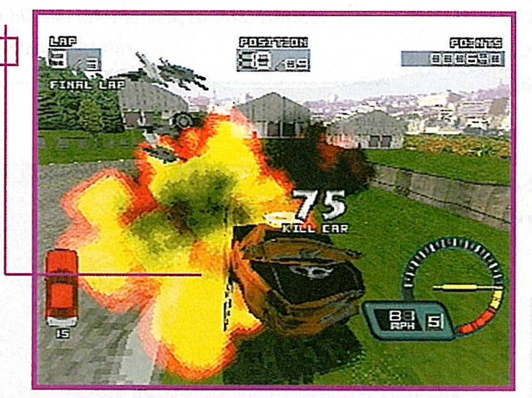
**DE LUCAR**



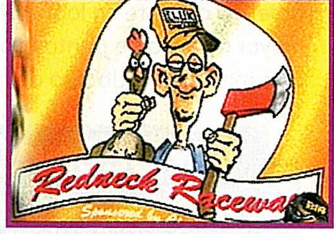
LOS ITEMS repartidos por los circuitos pueden proporcionarte puntos extras, invulnerabilidad temporal o la posibilidad de reparar un poco tus daños. El único item malo son las cajas con una calavera. Ni te acerques.

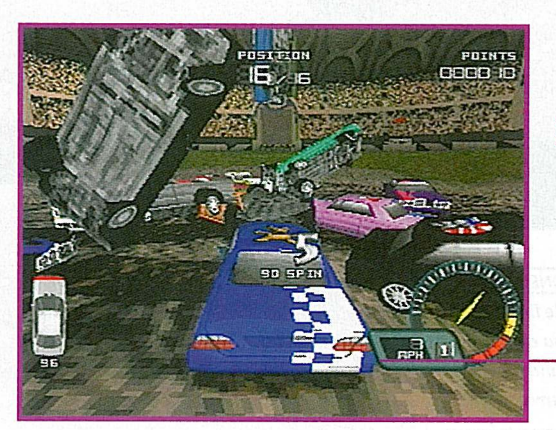





LA DESTRUCION total de los rivales te dará puntos fundamentales para lograr los primeros puestos. La cifra de las colisiones se multiplicará por los puntos por puesto en meta.






Por si teníais dudas del parecido entre este juego y el de PSYGNOSIS, **DEMOLITION RACER** también tiene aquellas pruebas del tipo Arena.

### Coches y Diseño







A medida que vayamos completando ligas podremos acceder a nuevos modelos. Aunque elemental, el juego cuenta también con una opción para decorar nuestros coches.

# Dioses y MONSTRUOS

## Soul Reaver



La primera incursión en las tierras de ***Nosgoth*** con Legacy of Kain nos dejó un grato recuerdo con ***impresionantes*** secuencias de vídeo y una jugabilidad fuera de toda duda. Ahora, con ***Soul Reaver*** todos los factores se han elevado a la ***enésima potencia*** con un ***entorno 3D*** de ensueño que hasta el momento parecía ***imposible*** para ***PlayStation***.



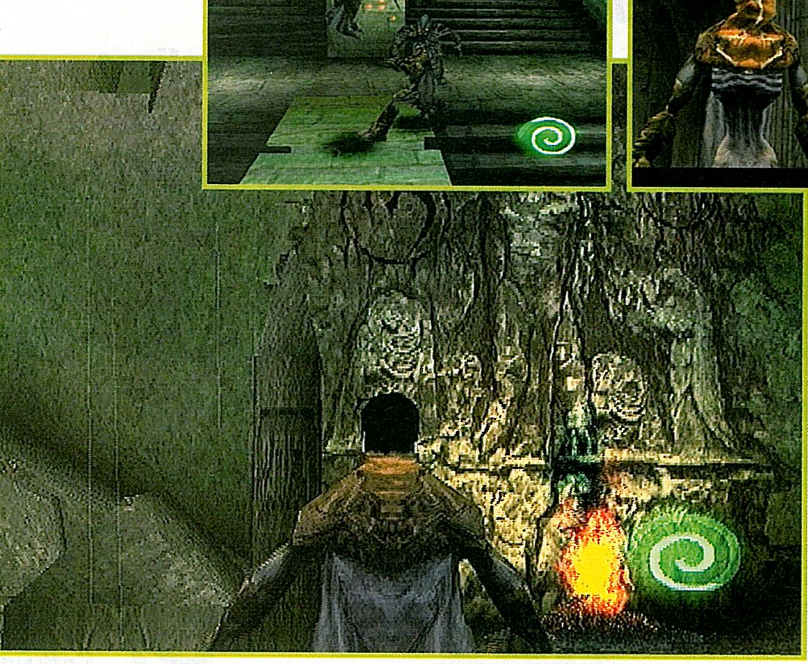

***Para calificar a una aventura*** de épica, casi siempre nos ceñimos al género *RPG*. Sin embargo, en esta ocasión nos hallamos ante un juego de este talante que no pertenece a este género, pero cuya historia nos traslada a un mundo mágico fuera de toda época y lugar consiguiendo que nos identifiquemos con el protagonista, Raziel, desde un principio. Tal y como sucedía en LEGACY OF KAIN, **SOUL REAVER** cuenta con una asombrosa *intro* que se convierte en el preámbulo perfecto para lo que vamos a encontrar nada más empezar el juego: el entorno gráfico 3D más alucinante que hayáis visto jamás en esta consola. El grado de detalle de muchos escenarios alcanza tintes barrocos con recargados tallados sobre las rocas, columnas y demás elementos que decoran cada uno de los lugares donde transcurre el juego. Entre los efectos más impresionantes de **SOUL REAVER**, nos quedamos con los reflejos del agua sobre las superficies rocosas, una auténtica maravilla. Y nada tienen que envidiar los efectos de luz, basta fijarse en las diferentes tonalidades que adquiere el cuerpo de Raziel cuando se acerca a una hoguera para encender una antorcha. Y los programadores no se han parado sólo en dotar al juego de un magnífico aspecto gráfico. Tal

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | EIDOS |
| PROGRAMADOR | CRYSTAL D. |







**SOUL REAVER**

AVENTURA 3D

| CD ROM | |
|---|---|
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 6 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO+VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

## Intro

La secuencia introductoria nos narra porqué Raziel ha llegado hasta el Mundo Inferior, tras ser ejecutado por sus hermanos a las órdenes de Kain. Todo un despliegue de imágenes impactantes.

**GRAFICOS** 95

el preciosismo con el que están representados todos los escenarios y cada uno de los enemigos le convierten en un juego único para los 32 bits de SONY, con el apartado gráfico más completo que jamás hayamos visto.

**MUSICA** 90

ante un apartado gráfico tan alucinante, la banda sonora de SOUL REAVER quizá no se encuentre a su altura, pero cumple con su cometido a la perfección ciñéndose estrictamente a una labor ambiental en todo momento.

**SONIDO FX** 94

gruñidos, chirriar de maquinarias gigantescas, explosiones y, lo que es más importante, unos diálogos doblados al castellano de una forma sublime. junto con METAL GEAR SOLID, es uno de los mejores doblajes para PSX.

**JUGABILIDAD** 95

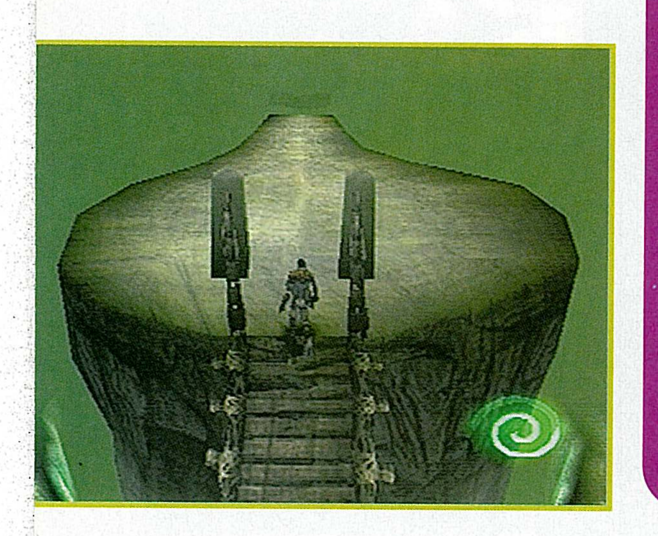
el desarrollo de la historia (que nos va guiando mientras conseguimos poderes para acceder a nuevos escenarios del juego), los increíbles combates contra los jefes finales y los puzzles componen un juego muy sólido.

**GLOBAL**




+ Todo: la historia, los gráficos y la mecánica de juego.

- quizá lo música no alcance la brillantez del resto.





**Los monstruos.** La originalidad de los jefes finales te dejará pasmado desde el primer enfrentamiento. Comprobarás que no se trata de los típicos combates de golpear y esconderse hasta conseguir la victoria. En SOUL REAVER, cada enemigo final requiere una táctica diferente a emplear. Habrá que investigar bien los elementos que componen sus guaridas y aprender cómo podemos utilizarlos para liquidarles, a ser posible sin sufrir daño alguno. Además, cada uno de los enfrentamientos irá precedido de un diálogo con los hermanos de Raziel en el que tendremos la oportunidad de observar sus deformes y monstruosos cuerpos y averiguar las oscuras intenciones que les han llevado a servir a Kain hasta el final de sus días.

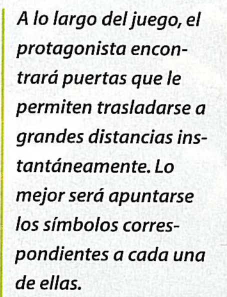


y como ocurría en el primer LEGACY OF KAIN, la historia que da pie a la aventura es apasionante. Y, por supuesto, está completamente involucrada con el desarrollo del juego. Por ejemplo, en cada uno de los enfrentamientos de Raziel con los jefes finales (sus hermanos y siervos de Kain), obtendrá el poder que dicho ser poseía: escalar muros, lanzar proyectiles, atravesar rejas o nadar. Estos poderes le permitirán avanzar accediendo a zonas del mapeado que antes eran inaccesibles y sobrecogiéndonos ante la inmensidad de los parajes de Nosgoth. Resulta sorprendente encontrarse con la entrada a la guarida de Nuprator (los que jugaron al primer LOK la recordarán), una inmensa calavera, representada totalmente en 3D. Los enemigos normales también han sido representados con todo detalle y en la versión final se ha apurado mucho más su nivel de inteligencia artificial, para complicarnos un poco más los combates. El otro escollo del juego, aparte de perderse en alguna que otra ocasión, son los puzzles que se han diseminado a lo largo y ancho de todas las localizaciones de Nosgoth. Pero lo más espectacular son los enfrentamientos con los *final bosses*, el plato fuerte de **SOUL REAVER**. Todo ello está aderezado por una música ambiental que no llega a impactar en ningún momento pero que cumple con su cometido a la perfección. En resumen, **SOUL REAVER** se nos presenta como una aventura épica que no te puedes perder por nada del mundo.

**R. DREAMER**




*Raziel cuenta entre sus habilidades con la posibilidad de mover bloques. Pero también puede levantarlos, algo que será fundamental para resolver algunos puzzles.*



*A lo largo del juego, el protagonista encontrará puertas que le permiten trasladarse a grandes distancias instantáneamente. Lo mejor será apuntarse los símbolos correspondientes a cada una de ellas.*



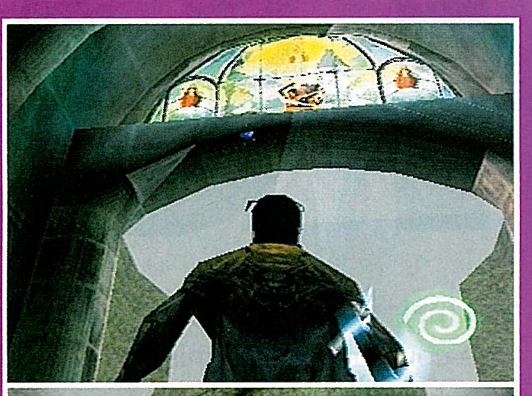


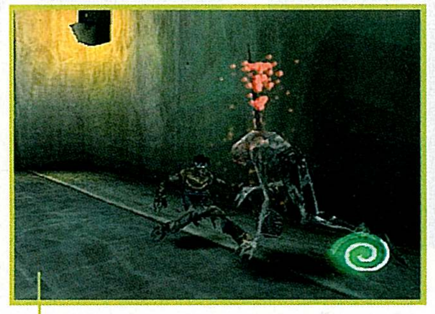














*Las dramáticas luchas contra los enemigos pueden tener como resultado que Raziel pierda energía. Entonces perderá a Soul Reaver, pero puede recuperar vida con el alma de sus adversarios.*





**Nosgoth.** Si alguien tenía dudas y pensaba que la representación de este mundo inhóspito iba a perder detalle en su segunda entrega, puede estar tranquilo. El trabajo que han realizado los creadores a la hora de recrear alguno de los parajes que vimos en Legacy of Kain nos ha dejado alucinados. Eso sin contar con los detallados grabados en piedra y diferentes ilustraciones que adornan las salas de **Soul Reaver**. Incluso si no te gusta este tipo de juegos, merecería la pena que te dieras un paseo por Nosgoth para disfrutar con sus extraordinarios paisajes.

## VALORACION

A aquellos que disfrutaron con Legacy of Kain, les recomiendo que no pierdan la oportunidad de adentrarse en las aventuras de Raziel. Sólo por la belleza gráfica que despliega Soul Reaver merece la pena darse un garbeo por las tierras de Nosgoth. Si a esto le unimos el impecable mecanismo de juego y todas las sorpresas que atesora (como los jefes finales) tenemos que asegurar que éste es uno de los mejores juegos para PlayStation.










**El Mundo Inferior.** El juego comienza cuando Raziel despierta en un mundo espectral al escuchar una voz. Raziel no sabe si pertenece al mundo de los hombres, de los vampiros o de los Dioses, lo único que saca en claro es que su única posibilidad de descansar en paz es terminar de una vez por todas con Kain. En el Mundo Inferior, el jugador aprenderá a utilizar las habilidades de Raziel y a cómo desenvolverse en las tierras de Nosgoth usando las puertas dimensionales o luchando contra sus adversarios.

**Los Glifos.** A lo largo de la aventura, y de una forma prácticamente opcional, Raziel podrá buscar una serie de piedras que le otorgarán poderes y habilidades. Digo que son opcionales porque no resultan fundamentales para avanzar, aunque sí pueden facilitar la labor, consumiendo, a cambio, un poco de energía.













*La variedad de cada enfrentamiento viene dada por la gran gama de enemigos. Raziel también cuenta con diferentes modos de terminar con sus enemigos.*

# Vade

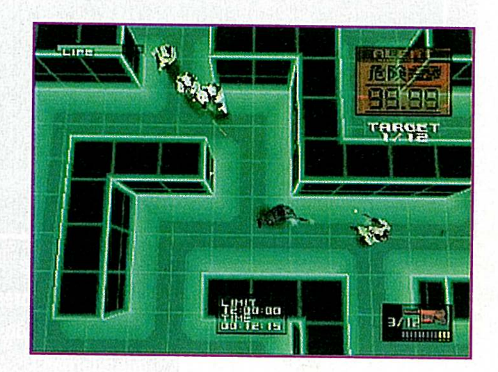






No **contentos** con crear uno de los tres mejores títulos de PSX, **Hideo Kojima** y su equipo vuelven a la carga con 300 nuevas misiones de VR Training, donde la **jugabilidad** que ha hecho legendario a Metal Gear Solid se pone al servicio de las pruebas más **sorprendentes**.

***Antes de entrar*** en materia, es preciso dejar una cosa bien clara. **MGS Special Missions** no es una segunda parte de Metal Gear Solid, sino un CD con más de 300 nuevas misiones de entrenamiento virtual, cuyo desarrollo va mucho mas allá de lo visto en el *VR Training* del MGS Original. Estas están divididas en cuatro secciones diferentes (*Sneaking*, *Weapon*, *Advanced* y *Special Mode*), cada una de las cuales se subdivide además en otras tantas modalidades diferentes. Por primera vez, los distintos *VR Training* ofrecen y requieren el uso de todo el armamento del juego original, desde el *Socom* hasta las minas antipersonales o el rifle de francotirador *PSG-1*. Los objetivos con-



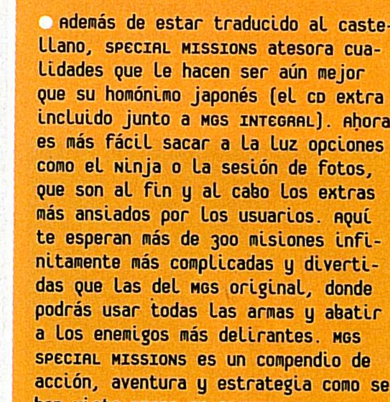


**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | KONAMI |
| PROGRAMADOR | KCE JAPAN W. |

*En Special Missions convergen elementos conocidos (los suelos falsos) con otros inéditos (los nuevos soldados genoma).*




VALORACION

● además de estar traducido al castellano, SPECIAL MISSIONS atesora cualidades que le hacen ser aún mejor que su homónimo japonés (el CD extra incluido junto a MGS INTEGRAL). Ahora es más fácil sacar a la luz opciones como el Ninja o la sesión de fotos, que son al fin y al cabo los extras más ansiados por los usuarios. Aquí te esperan más de 300 misiones infinitamente más complicadas y divertidas que las del MGS original, donde podrás usar todas las armas y abatir a los enemigos más delirantes. MGS SPECIAL MISSIONS es un compendio de acción, aventura y estrategia como se han visto pocos en PLAYSTATION.

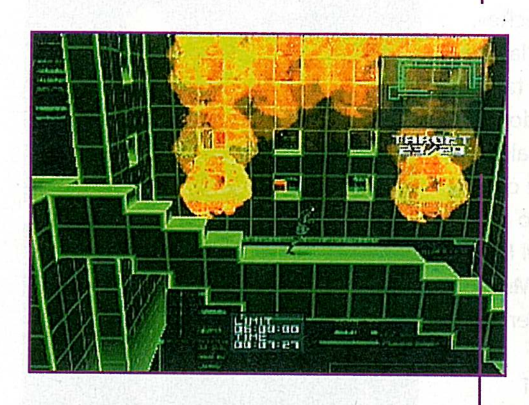
**MGS SPECIAL MISSIONS**

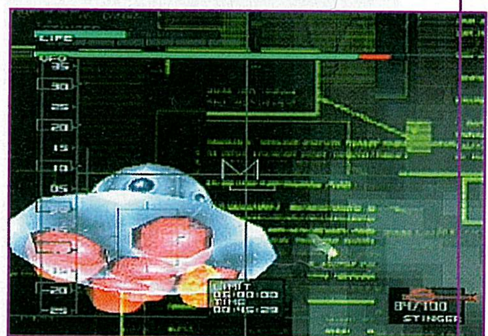
ARCADE

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Misiones | +300 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO+ VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (1) |



*Si en el **MGS** original el VR Training se limitaba a combatir con las manos desnudas o con ayuda de una simple pistola Socom, en Special Missions es preciso utilizar todo el armamento conocido, desde explosivo C-4 hasta el rifle de francotirador PSG-1.*

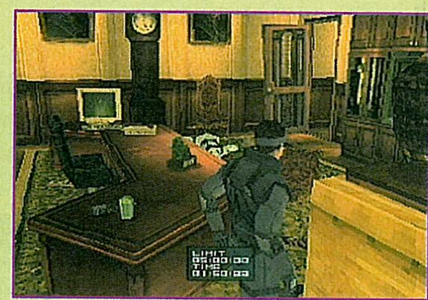




*En **MGS Special Missions** también hay cabida para los puzzles (algo peculiares, eso sí) y detalles de humor como el enfrentamiento, lanzamisiles Nikita al hombro, contra un OVNI. La pantalla en cuestión se titula La Verdad Está Ahí Fuera. Se ve que **Hideo Kojima** es un fanático de Expediente X.*

## Misterios sin resolver

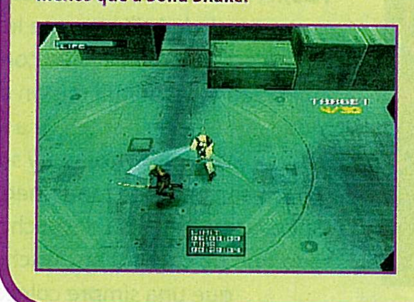


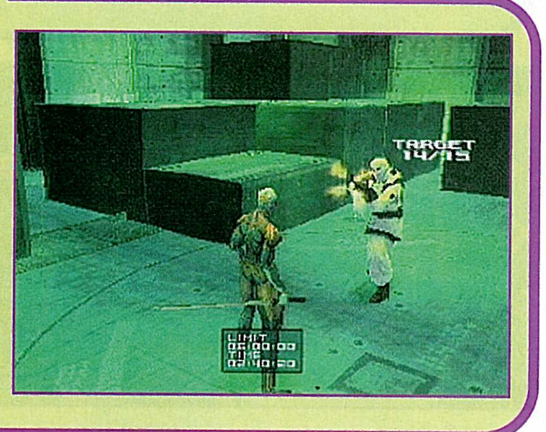


Aunque la traducción al castellano destripa parte del encanto de los enigmas, *Mystery Mode* sigue siendo uno de los mayores logros de Special Missions. Cada uno de los diez enigmas comienza con un cadáver... ¿Quién será el culpable?

## Ninja

A través de tres misiones exclusivas podrás controlar a Frank Jaeger, el Ninja, degollando soldados genoma a diestro y siniestro. La última misión es realmente curiosa. En ella es preciso localizar y asesinar nada menos que a Solid Snake.





tra los que disparar van desde simples dianas móviles hasta cámaras de vigilancia, un Ovni, soldados genoma de talla normal y algunos de más de 30 metros de altura. A medida que se va superando una pantalla tras otra, se va completando un tanto por ciento del juego, lo que activa nuevas modalidades y extras. Si bien los modos *Sneaking*, *Weapon* y *Advanced* poseen una mecánica parecida a la del *VR Training* del MGS Original (salvo por el uso del armamento completo), el modo *Special* encierra los mejores y más divertidos eventos de todo el compacto. Aquí se ofrece desde la posibilidad de jugar en tres misiones como Frank Jaeger, el Ninja, hasta resolver puzzles, investigar asesinatos, combatir a una nueva variante de soldados genoma o participar en una verdadera miniaventura de 10 fases denominada *VR Mission*. El desa-



**GRAFICOS** 94

Special Missions utiliza el mismo entorno 3D del MGS original, aunque los fondos negros quitan bastante espectacularidad. Por el contrario, las chicas de la sesión fotográfica son de lo más impresionante que se ha visto en PSX.

**MUSICA** 92

La ya inmortal obertura de MGS, obra de Tappy, sirve de preludio al juego. Ya dentro de él, lo más destacado es la recuperación de uno de los temas sonoros del segundo Metal Gear de MSX.

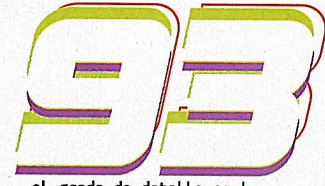
**SONIDO FX** 89

Dado que no hay historia ni línea argumental, las voces de Special Missions se reducen a unos cuantos gritos y las felicitaciones al superar un récord. Es lógico que no se hayan molestado ni en doblarlo al castellano.

**JUGABILIDAD** 92

Cuanto más complicada es una misión, más adictivo se vuelve el juego. La necesidad de ir avanzando para desvelar más extras y misiones hará que olvides otros títulos para centrarte únicamente en éste. Sencillamente, está a la altura del otro MGS.

**GLOBAL**



\+ El grado de detalle en las chicas de la sesión de fotos.

\- Algunos términos de la traducción al castellano, como decir «paleta de helado».

## Sesión Fotográfica

A partir del 10% de juego superado accederás al modo *Photographing* con Naomi Hunter como modelo, aunque sólo podrás acercarte paulatinamente a ella a medida que vayas avanzando en *VR Training*. Tras superar un 94% aún no he conseguido a Mei Ling, pero sí estaba en la copia japonesa, y es lógico esperar que aparezca en la versión *PAL*.



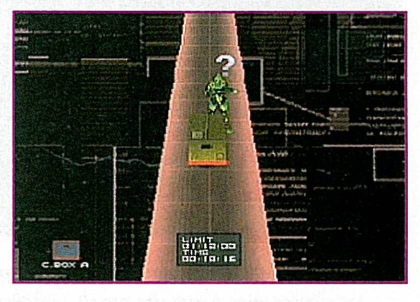

rrollo es igual de divertido y apasionante que el del METAL GEAR SOLID, pero dotado de un puntito de «mala leche». Resolver algunas misiones, como las de la modalidad *Puzzle*, puede llevar tardes enteras, aunque te consideres todo un experto en el manejo de Solid Snake. Todo sacrificio es poco, con tal de desvelar más misiones y extras (como la sesión fotográfica o los vídeos del **E3** y **TGS**). A nivel visual, **MGS SPECIAL MISSIONS** es todo lo brillante que le permiten los escenarios virtuales, con excepción de la última misión del modo *Mystery*, un homenaje a la saga RESIDENT EVIL, donde **Kojima** y su gente se resarcen de tanto fondo negro decorando las paredes del despacho con todo tipo de chorraditas. Mucho más que una simpre colección de retos y pruebas, **SPECIAL MISSIONS** es el mejor complemento que se podría soñar para MGS. Si te gusto aquél, este CD te volverá completamente loco. **NEMESIS**




*VIDEOS* *Uno de los extras más interesante es la colección con los vídeos de MGS que se mostraron a la prensa en el* ***Tokyo Game Show*** *del 98 y el E3 del 97.*





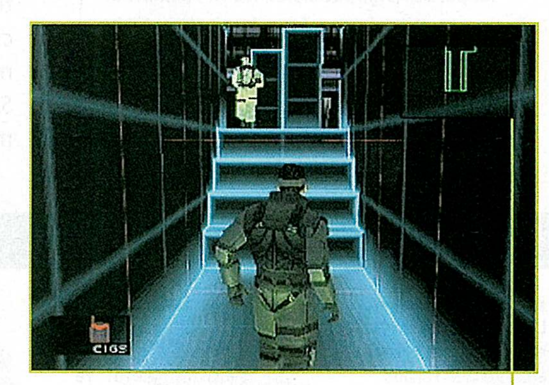




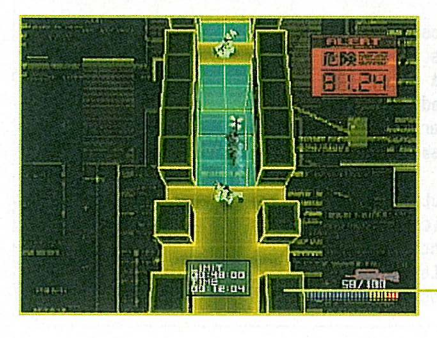




*Special Mode ofrece misiones tan surrealistas como abatir con misiles a una pareja de soldados Genoma de 30m. de altura.*



*OBJETOS* *Aunque para superar las misiones sólo se requiere el uso de armas, en algunas pantallas es inevitable utilizar determinados objetos, como la caja o los cigarrillos para escapar de los guardias o detectar rayos infrarrojos.*





# Vuelve el TORNADO azul

## Sonic Adventure

**Tras dedicarse unos *años* a experimentar en Saturn con títulos como Nights o Burning Rangers, el Sonic Team de Yuji Naka *recupera* el personaje que les dio nombre y *prestigio* para crear el arcade de plataformas más espectacular de la historia. Sonic ha *vuelto*.**

La aventura de Sonic es la llave para poder jugar con otros personajes, como Tails, Amy o Knuckles.



***Nacido para*** ser mascota e imagen de la compañía, a Sonic no se le trató bien durante el reinado de ***Saturn***. Con la única excepción de Sonic Jam, que era una impagable recopilación de los Sonic clásicos de ***MD***, los *fans* del puercoespín azul fuimos tristes testigos de como SEGA dejaba a su amada criatura en manos inglesas, con títulos infames como Sonic R o Sonic 3D. Por suerte, con la llegada de ***DC*** soplan nuevos vientos en SEGA, y Sonic The Hedgehog ha regresado a las manos de su creador, **Yuji Naka**, para protagonizar el más asombroso *arcade* de plataformas 3D producido hasta el momento. Toda la potencia de la flamante máquina de SEGA se ha puesto al servicio de Sonic para trasladar a las tres dimensiones toda la magia, la velocidad y la jugabilidad que hicieron grande a las entregas de ***MD***. Anillos, *loopings*, trampolines y *flippers* y otros elementos clásicos de la saga adornan ahora los más vastos mundos en 3D, por los que Sonic trota como una centella, acompañado de viejos amigos como Tails, Amy o Knuckles y donde, por supuesto, no falta el pérfido y alopécico Dr Eggman/Robotnik. Como su propio nombre indica, el juego es una descomunal aventura, donde se





**SUPER Information**

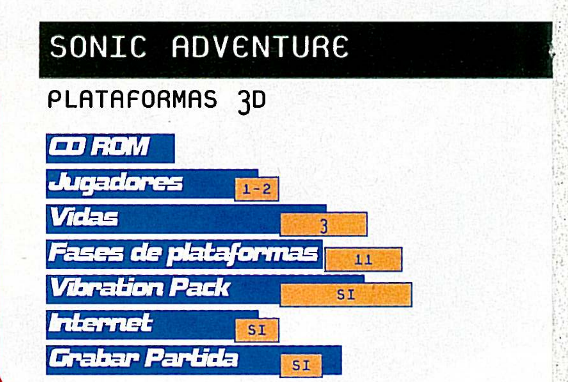
| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | SEGA |
| PROGRAMADOR | SONICTEAM |




La última creación robótica del Dr.Eggman/Robotnik acabará por revelarse ante su amo para ayudar a Sonic.

**VALORACION**

Desde Sonic CD, la mascota de SEGA había caído en una imparable decadencia, gracias a «joyas» como Sonic 3D. Por suerte, Naka y cía han tomado cartas en el asunto y nos ofrecen el que es, hoy por hoy, el mejor juego de plataformas del mercado. Al menos esa es mi sincera opinión.



## Knuckles



El *Echidna* rastafari conserva las mismas habilidades (escalar y planear) que le hicieron famoso en *Mega Drive*.

## Big the Cat



Este gigantesco y peculiar gato es todo un maestro en el difícil arte de la pesca.

## Sonic

El héroe de SEGA se enfrentará una vez más a Eggman, a lo largo y ancho de diez fases de acción, donde pondrá a prueba sus nuevos poderes. También podrá convertirse en SuperSonic, pero esa es otra historia...







## Amy



Armada con un gigantesco martillo, Amy deberá proteger al inocente pajarillo Flicky de los sicarios de Eggman.

## Tails



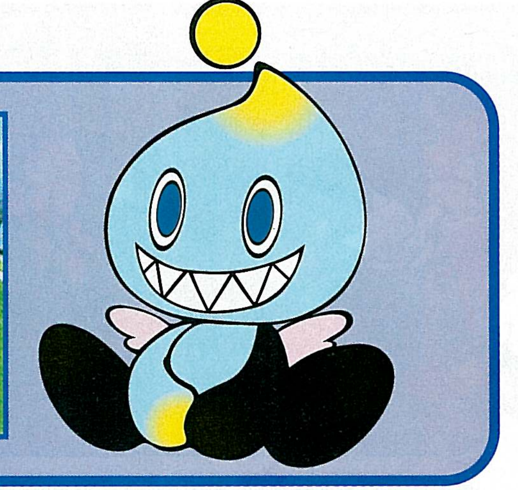
La mecánica de las fases de Tails se reparte entre las carreras contra Sonic y los descensos en Snowboard.

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 94 | 93 | 91 | 95 | 95 |
| Aunque no se han subsanado todos los errores del original japonés, SONIC ADVENTURE es, a fecha de hoy, el más espectacular y vistoso arcade de plataformas del mercado. Y encima permite jugar a 60 Hz. | Es la mejor banda sonora producida por SEGA desde SONIC CD. ADVENTURE aúna los más diversos géneros (jazz, funky, rock duro). Entre todos, destaca el tema principal del juego, que es una verdadera caña. | Aunque no ha sido doblado al castellano, las voces inglesas de ADVENTURE son bastante buenas y concuerdan bastante con la personalidad de cada personaje. Por cierto, también se puede optar por las voces japonesas. | Sin entrar en la eterna discusión sobre si es demasiado vertiginoso, lo único cierto es que SONIC ADVENTURE es divertido, adictivo e incluye seis aventuras diferentes. Por no hablar de los chaos o los minijuegos. |  + Por fin un juego de SONIC a la altura de personaje. - No tener una TV con RGB para ver el juego a 60 Hz. |

## Los Chao





Son mascotas virtuales que podrás fusionar con los animales rescatados durante el juego. Podrás guardarlo en la *VMS* y hacer que compitan con otros *chao*.

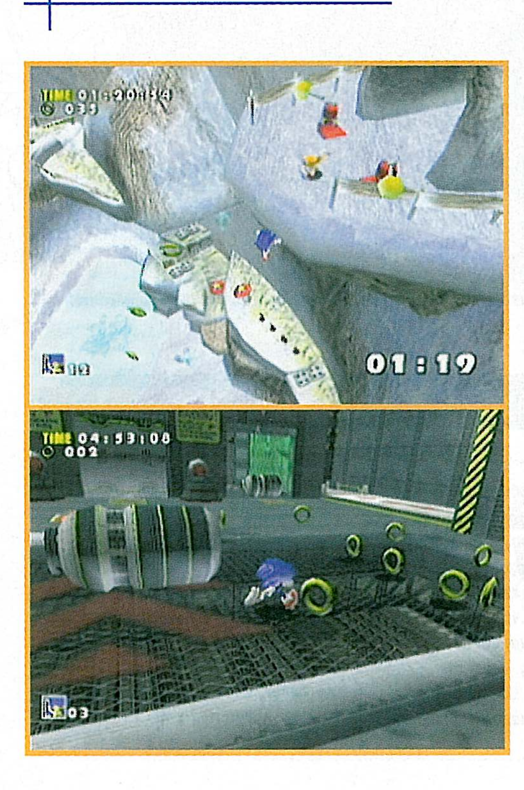
***Yuji Naka** y sus compañeros del SONIC TEAM han hecho de **SONIC ADVENTURE** un homenaje a las anteriores aventuras de la mascota de SEGA, donde no faltan los loopings, la fase de snowboarding o el paseo en avioneta, todo un clásico desde SONIC 2.*

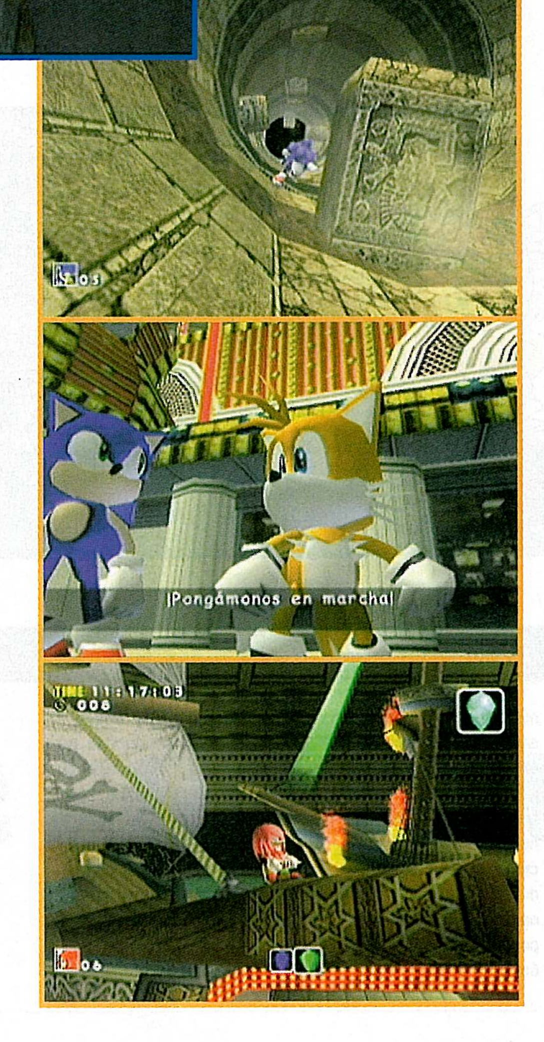


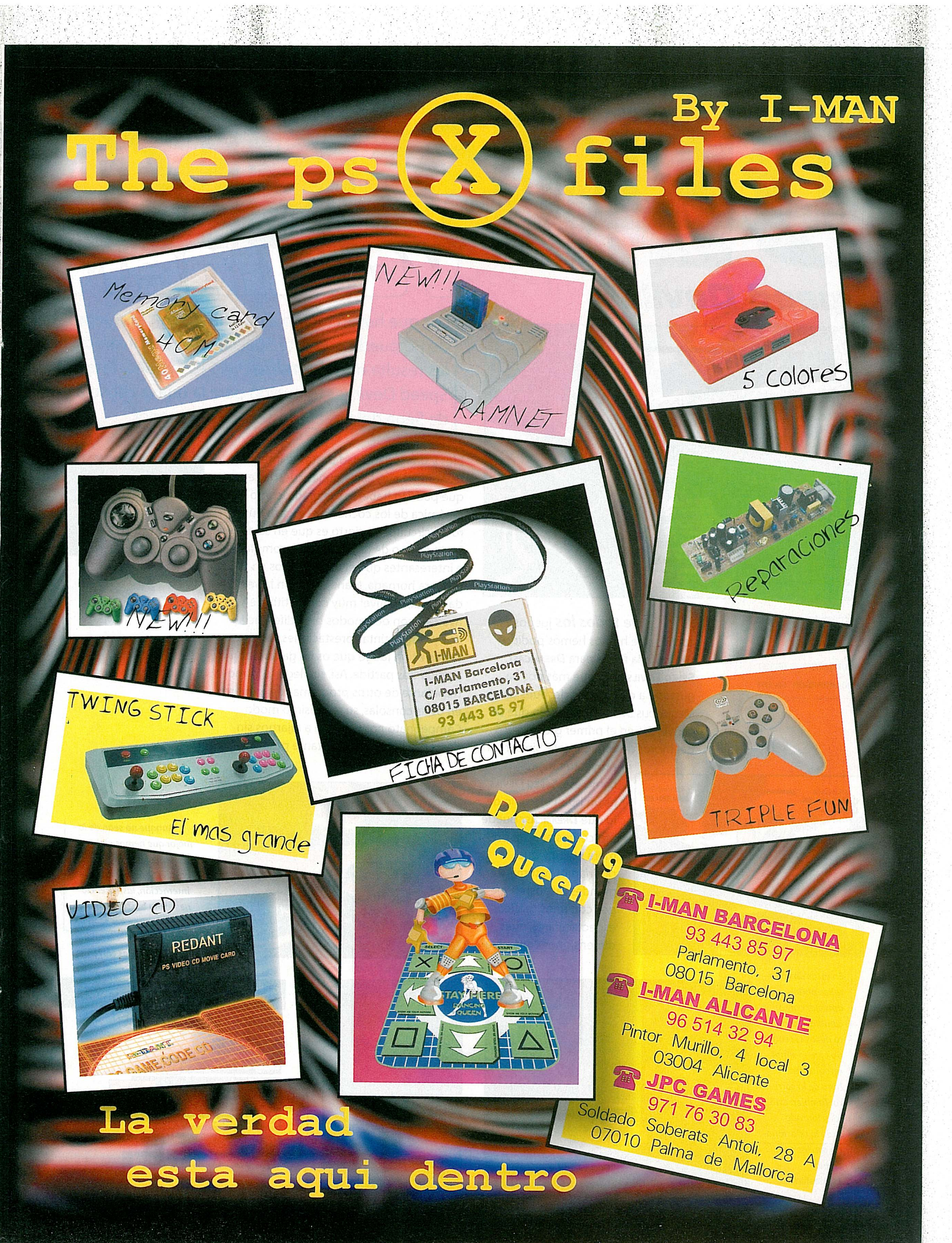

*El mundo de Casinopolis incorpora dos mesas gigantes de pinball. Una está dedicada al NIGHTS de **SATURN**, mientras que la otra homenajea una de las fases del primer SONIC de **MD**.*




saga desde SONIC 2 (la acción es tan vertiginosa que el usuario a veces tiene la sensación de no manejar al protagonista), las otras cinco aventuras que componen el juego son mucho más reposadas, en especial las de Knuckles o Amy. Esta idea de acompañar la aventura original con otras cinco de igual intensidad y duración es sólo uno de los múltiples detalles destinados a alargar la vida de este título mucho mas allá de lo que suele ser habitual en los arcades de plataforma. Los *Chao* (unas mascotas virtuales que pueden criarse dentro de las tarjetas de memoria VMS), los minijuegos o la posibilidad de acceder a **Internet** para bajar nuevos subjuegos y cambiar parte de los escenarios, junto a otras pequeñas opciones, como poder jugar a 60 Hz (y así conservar la velocidad y tamaño de pantalla de la versión japonesa), llenan de grandeza a **SONIC ADVENTURE**, por encima de cualquier aspecto visual. En mi modesta opinión es el mejor título que he visto hasta el momento de los aparecidos para ***DREAMCAST***. **NEMESIS**





By I-MAN
The psX files
Memory card
4CM
NEW!!!
RAMNET
5 Colores
NEW!!!
Reparaciones
I-MAN
I-MAN Barcelona
C/ Parlamento, 31
08015 BARCELONA
93 443 85 97
FICHA DE CONTACTO
TWING STICK
El mas grande
TRIPLE FUN
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
I-MAN BARCELONA
93 443 85 97
Parlamento, 31
08015 Barcelona
I-MAN ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
03004 Alicante
JPC GAMES
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
07010 Palma de Mallorca
La verdad
esta aqui dentro

# El DEMONIO volumen

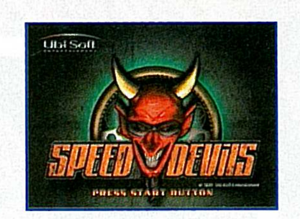
## Speed Devils

**Los que hayan tenido algún flirteo con los juegos de PC puede que este Speed Devils de Dreamcast les resulte muy *familiar*. No es extraño, este Speed Devils es la versión para la nueva consola de Sega del Speed Busters de ordenador.**






***De todos los*** juegos de coches que hemos hemos podido ver hasta la fecha para ***Dreamcast***, **Speed Devils** es el que más nos ha gustado a casi todos... después de Metropolis Street Racer, título que se convertirá en el primer gran clásico del motor de esta consola. Sin ser un proyecto tan ambicioso como ese, **Speed Devils** es un buen ejemplo de lo que ***Dreamcast*** puede ofrecernos en esta primera etapa y que podríamos resumir, a grandes rasgos, en juegos con unos gráficos espectaculares, unas dimensiones considerables y una jugabilidad bastante interesante. Aunque aún hay algunas cuestiones que podrían haberse mejorado, como la dinámica de los coches o el escaso número de circuitos, lo cierto es que en su conjunto es uno de los títulos más completos e interesantes que encontraremos en la primera hornada. Manejable, con la velocidad justa, un nivel muy competitivo en los rivales y con dos modos bien diferenciados y con distintas prestaciones, **Speed Devils** es un juego que os irá ganando partida tras partida. Así, sin llegar al ritmo trepidante de otros programas del género en otras consolas, su reñidísimo modo Campeonato nos obligará a fajarnos sin descanso con rivales bastante pesados




*Aunque no sean de lo mejor que hemos visto en el género de conducción en cuestión de cámaras e interacción, las repeticiones están bastante bien y te permitirán ver toda la belleza y espectacularidad de las carreras.*







*En estas dos pantallas podéis apreciar como cambia el aspecto de los escenario con un simple retoque de la hora de la carrera. También está muy logrado todo lo relacionado con las condiciones atsmosféricas.*

### VALORACION

● Aunque tenga cosillas que podrían haberse pulido un poco más, la verdad es que SPEED DEVILS es uno de los juegos más apetecibles del catálogo de Dreamcast. Si te gustan los juegos de coches movidos y sin complicaciones temáticas es una excelente opción.

### SPEED DEVILS

ARCADE DE CONDUCCION

| | |
|---|---|
| GD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Vehículos | 12 |
| Circuitos | 13 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Internet | NO |
| Grabar Partida | VSM |

## Modo Torneo

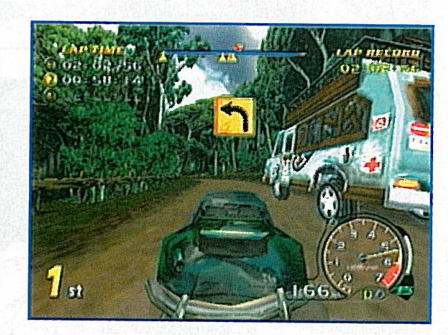



El modo *arcade* está bien, pero no tiene nada que hacer frente a este divertidísimo modo torneo. Además de correr como locos, deberemos acumular dinero para poder hacer mejoras en nuestro coche o comprar uno nuevo. Las apuestas con otros rivales pueden darnos desde importantes sumas a partes de vehículos o el coche del contrario. Hasta que no conozcáis los circuitos no arriesguéis demasiado.

para alcanzar una de las tres primeras posiciones y sumar el dinero necesario para mejorar nuestro coche o comprar otro más potente. En esta modalidad, la más divertida, compleja y duradera de **Speed Devils**, también se puede conseguir algún dinero *extra* superando el límite de velocidad de los controles, por vuelta rápida y tiempo final o aceptando algún reto de los rivales. Todos los recorridos del juego cuentan con atajos y



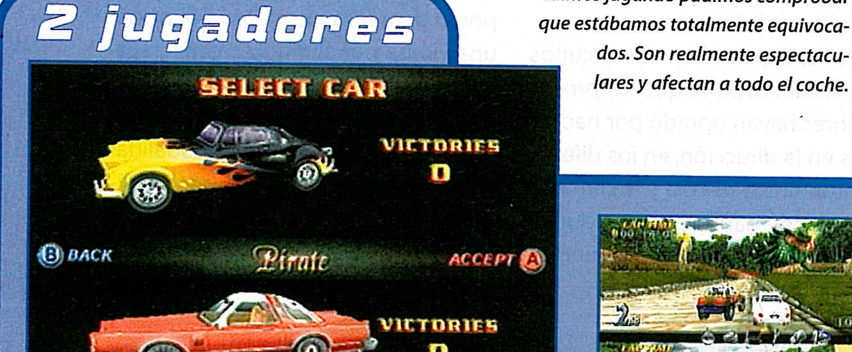
*Al principio pensamos que los daños en las carrocerías iban a ser casi como siempre: más bien discretitos y sólo para cubrir el expediente. A medida que fuimos jugando pudimos comprobar que estábamos totalmente equivocados. Son realmente espectaculares y afectan a todo el coche.*

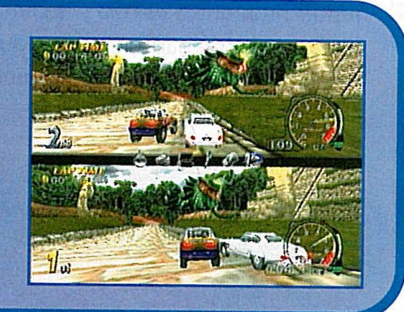






## 2 jugadores





| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 87 | 90 | 91 | 91 |
| Los coches y escenarios son una auténtica maravilla, pero han recurrido a unos pocos recorridos con cambios de dirección, de luces o climatología. La decoración de las carrocerías de los vehículos es algo absolutamente genial. | Una banda sonora variada, abundante y con bastante ritmo. En ocasiones podría pasar por las melodías de un arcade de la calle. De todas formas, os recomendamos que probéis a jugar sólo con el sonido. | Si tenéis oportunidad de escuchar los efectos sonoros de este juego en un televisor estéreo o en un equipo de música quedaréis encantados. Potentes y reales van de maravilla con el estilo de juego. | Al principio puede parecer algo simple, pero es de esos juego con los que te picas y no dejas de jugar. El modo campeonato es mucho mejor que el arcade, pero ambos tienen su miga. | + Divertido, potente y con unos coches espectaculares.<br>- En vez de invertir los circuitos o la climatología podían haber hecho más circuitos. |

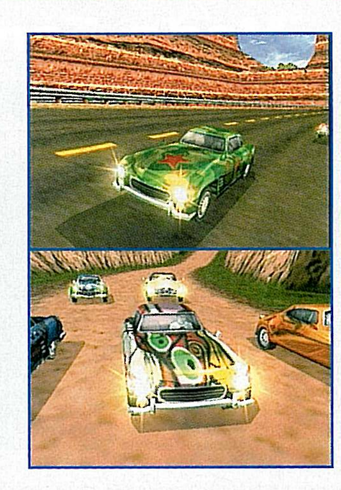
## Carrocerías



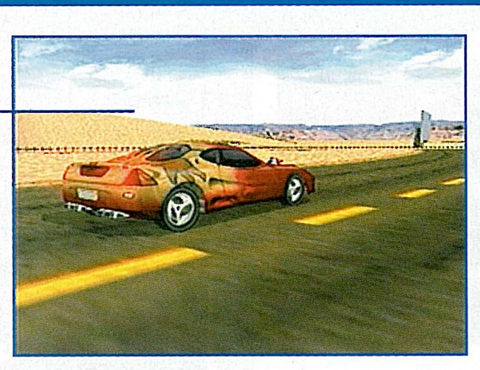




**Speed Devils** tiene un montón de aspectos destacables, pero el tema de los diseños de las carrocerías merecería pasar a los anales de la programación.



*Sin ser uno de los coches más potentes del juego, esta horterada colorista es una verdadera máquina de ganar. Su precio es bestial, pero al volante de este carro ya no se te resistirá ningún control de velocidad.*



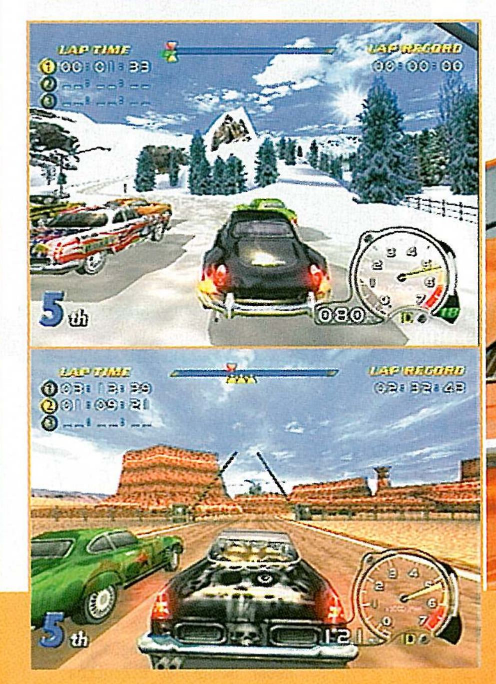







también con zonas de máxima dificultad en las que dejarse buena parte de lo ganado en tiempo y, sobre todo, en daños en carrocería. Con la calidad que tienen los circuitos es una verdadera pena que los programadores hayan optado por hacer cambios en la dirección, en los diferentes momentos del día y la climatología, en vez de haber creado algunos recorridos extras. Una solución demasiado cutre para pasar desapercibida en un trabajo por lo demás tan esmerado. Si os dáis una vuelta por el modo *arcade* y sus opciones de circuito podréis ver todas las variantes posibles de cada recorrido. Para terminar, la modalidad para dos jugadores puede ser un aliciente más a tener en cuenta para correr a buscar este genial **Speed Devils.**

**De Lucar**






TBWA

Se buscan pobladores




Yo soy / Yo puedo

www.pobladores.com



# El ARCADE en tu casa

## Sega Rally 2

**Aunque esta muy *lejos* de aprovechar mínimamente las prestaciones de *Dreamcast*, todos los que degustamos de la magia de este arcade podremos revivir en *casa* su indiscutible y desbordante jugabilidad.**



El diseño de los vehículos es uno de los mejores aliados del juego. Y no sólo por los modelos actuales, sino también por antiguos coches que crearon su leyenda en el mundo de los rallies.



El Peugeot 205 es quizá el coche que más satisfacciones da por la agilidad que demuestra en curvas.



***En primer*** lugar debo reconocer que soy un amante de este juego, y que en su versión **Saturn** estuve meses disfrutando de él. Como imaginaréis, esperaba ansiosamente la llegada de la entrega para **Dreamcast**, y os aseguro que no me ha defraudado. Eso no significa que no vea sus defectos, que los tiene y bastante acusados, pero lo que hace a **Sega Rally 2** grande entre los grandes permanece intacto. Una vez que te metes en la vorágine de ir recortando tiempo al crono, es difícil escaparse del fenómeno **Sega Rally 2**. La adicción que provoca el ir obteniendo coches ocultos, el ver cómo aparece en pantalla el tiempo que hemos recortado de nuestra anterior partida, el comprobar cómo vamos ganando puestos en cada carrera, no tiene comparación alguna. El mes pasado os dije que para mí era probablemente una fantástica primera compra junto a la consola. Y eso lo digo sin reservas, y aún sabiendo que a muchos os pueda decepcionar algún detalle. Cuando se compra una consola nueva, y de la entidad de **Dreamcast**, uno no espera que presente fallos técnicos, y **Sega Rally 2** los tiene. En primer lugar no está en alta resolución, lo que comparado con otros juegos





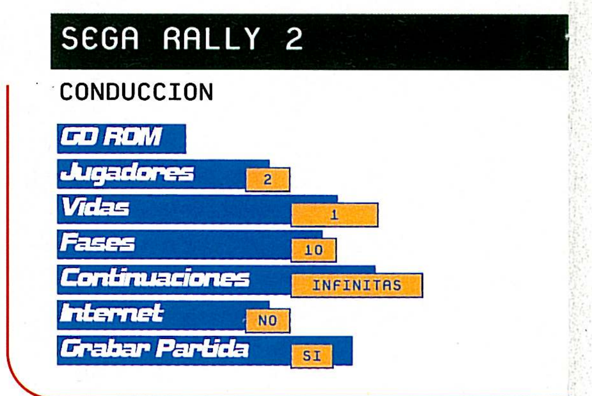
**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | SEGA |
| PROGRAMADOR | SEGA RALLY TEAM |



### VALORACION

● Sega Rally 2 es un grandísimo juego de coches. No es perfecto, presenta alguna ralentización y el paso a PAL ha venido acompañado con alguna brusquedad. Pero no importa, sigue siendo uno de los juegos más divertidos y que más tiempo pasará metido en las entrañas de Dreamcast. Quizá se han pasado con la dificultad, y eso puede hacer desesperar a más de uno, aunque sigue siendo una gran compra.



SEGA RALLY 2

CONDUCCION

| | |
|---|---|
| GD ROM | |
| Jugadores | 2 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 10 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Internet | NO |
| Grabar Partida | SI |

## Time Attack

Personalmente, siempre he sido un auténtico aficionado a esta modalidad, y por eso quiza me gusta tanto SEGA RALLY 2, porque realmente, todo el juego es una especie de *Time Attack*, en el que los coches se limitan a estorbar. Pero en fin, el verdadero *Time Attack* es este modo, que sin duda y gracias a los continuos controles parciales, supone un auténtico vicio que te hará jugar y jugar para rebajar tus mejores tiempo.









*Los controles parciales hacen que sepamos cuánto vamos recortando en cada tramo... o si lo estamos haciendo peor que antes.*

como el futuro METROPOLIS STREET RACER, decepciona un poco. En segundo lugar, se producen ralentizaciones, algo sólo explicable por el hecho de haber sido de los primeros juegos programados para la consola, ya que en ulteriores producciones hemos visto juegos en alta resolución y moviéndose sin ningún tipo de problema. En tercer y último lugar, la excesiva dificultad. Si bien es cierto que la entrega japonesa, especialmente en el modo *10 Years Championship*, era relativamente accesible, en esta ocasión se han pasado un pelo, pudiendo incluso acabar con la paciencia de más de uno. Sólo aprendiendo a modificar la mecáni-




## Cars Profile




*En esta opción podremos ver imágenes de los coches como si de una retransmisión de televisión se tratara. Realmente espectaculares.*



Entre las modalidades disponibles del menú principal aparece la denominada *Cars Profile*, en la podremos ver a modo retransmisión de televisión y acompañada por la voz de un comentarista, cada uno de los coches de que dispongamos. Según vayamos incorporando vehículos a nuestro parque móvil, se irán añadiendo también a esta opción. Sin duda la opción del juego que muestra las imágenes más espectaculares.

**GRAFICOS** 83

Aunque es un juego realmente bonito, queda un poco lejos de las últimas producciones para DREAMCAST, especialmente en cuanto a la resolución gráfica. El paso a PAL ha añadido un pelín más de brusquedad global.

**MUSICA** 89

Como suele pasar, queda bastante en un segundo plano por debajo de las voces del copiloto y los efectos de sonido. Pero lo que es indudable es que es de calidad, tiene ritmo y no carga ni molesta en absoluto.

**SONIDO FX** 90

Podremos elegir entre voces masculinas o femeninas para el copiloto. Con la buena señalización en pantalla de las curvas, tampoco será muy necesario prestarles mucha atención. El sonido de motores es bastante bueno.

**JUGABILIDAD** 92

Lástima que algunas ralentizaciones y brusquedades del engine defrauden un poco. En cuanto a la dificultad, quizá se les ha ido la mano un poco, o mejor dicho, demasiado. Pero divertido es como el que más.

**GLOBAL**




\+ Es uno de los juegos más adictivos de DREAMCAST.

\- Técnicamente queda muy por detrás de las últimas producciones para DREAMCAST.

## 10 Years Championship





Es la modalidad estrella y la que nos dará acceso a los coches secretos. 10 fases de auténtica lucha contra el crono y los rivales. Lo mejor del juego.














*En el modo 10 Years Championship podremos variar la mecánica del coche. Es especialmente útil cuando las condiciones climatológicas son adversas.*

ca de los coches y, sobre todo, aprendiendo a jugar con el cambio manual, podremos llevar a nuestro coche al primer lugar de cada competición. Pues a pesar de todo, sigo creyendo que es una fantástica introducción al mundo **DREAMCAST**. Imaginaos de qué niveles de jugabilidad estamos hablando para que siga pensándolo. Y no es por fanatismos baratos ni nada parecido, sino porque estoy más que seguro que pocos juegos os harán disfrutar tanto como **SEGA RALLY 2**. Tanto que probablemente sus defectos os pasen desapercibidos, porque para ser justos, a la hora de jugar no afectan para nada a la diversión que emana. Así pues disfrutad con la entrega europea de **SEGA RALLY 2**, en la que podréis disponer de coches nuevos ocultos (fantástico el Seicento Sporting), y un sinfín de condiciones climatológicas para los variados trazados que componen el juego. Y si consigues ganar el modo *arcade* en el nivel de dificultad más difícil, mándanos tu foto para rendirte pleitesía y ponerte un apartamento.

**THE SCOPE**

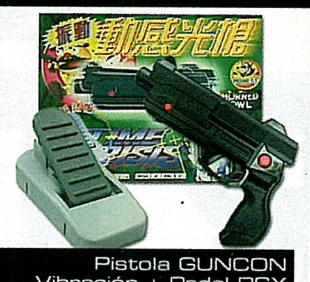








Joypad Tekken3 PlayStation


Pistola GUNCON Vibración + Pedal PSX


Pistola GUNCON Vibración PlayStation



Pistola Vibración SCORPION + Pedal PSX

RF-Unit PLayStation

Memory CARD 1 Mb PSX

8 Mb PSX

HyperMouse PSX



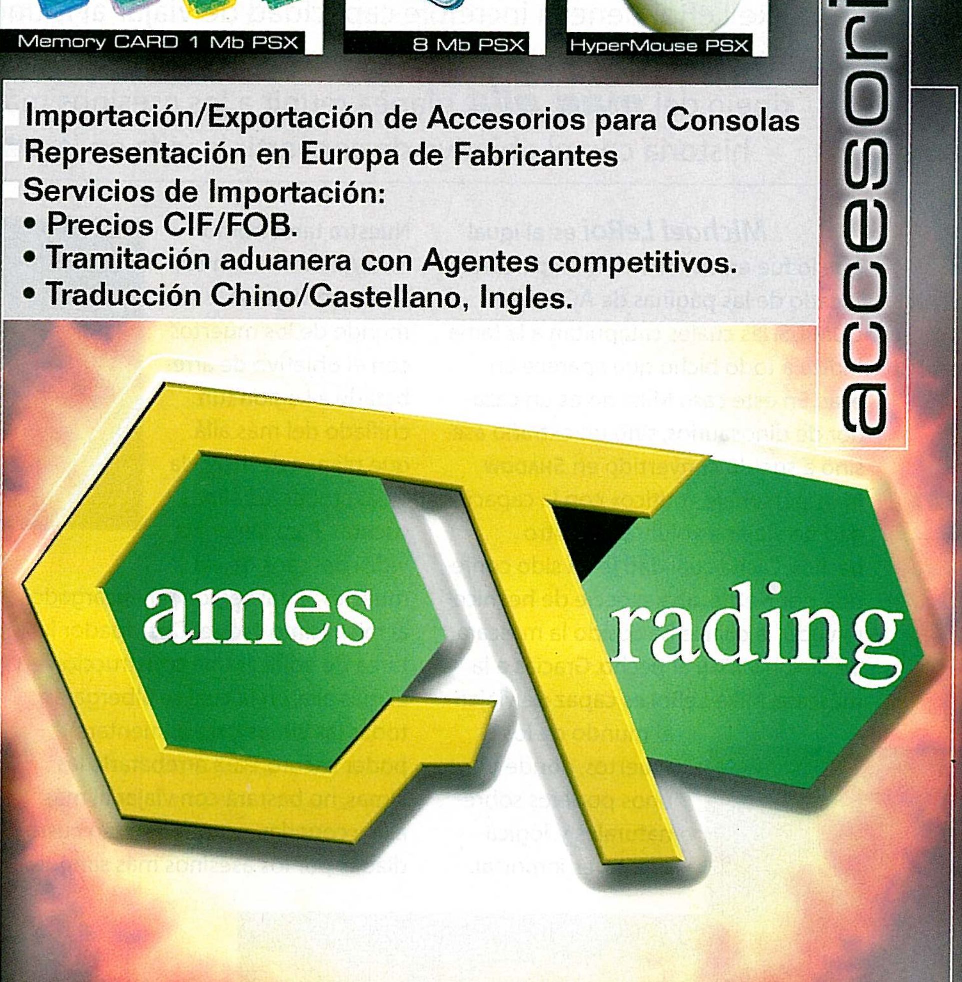
N64 Controller Pack +Memory Card 1Mb



Dual Shock Colores PSX

accesorios

- Importación/Exportación de Accesorios para Consolas
- Representación en Europa de Fabricantes
- Servicios de Importación:
  - Precios CIF/FOB.
  - Tramitación aduanera con Agentes competitivos.
  - Traducción Chino/Castellano, Ingles.






Multitap PLaystation

Volante Dual Shock Pedal y Marchas PSX



N-Pal Converter PSX


Smart Cable RGB PSX



Sillón Dual Shock PLAYSTATION

**"EXCLUSIVA NUEVO ACTION REPLAY PARA PSX - 9002"**
**"Game Wizard Plus. Memory Card + Action Replay"**
**"Llamar para reservar cantidades"**


Game Hunter PSX (Action Replay)

novedades

Volante Twin Turbo PLAYSTATION


Vibración,Pedales,Freno de Mano y Marchas



RGB-AV DREAMCAST

Carcasa PSX Varios Colores

## GAMES TRADING LTD HONG-KONG

FLAT B 5/F NNASSAU STREET
MEI FOO SU CHEUN
KOWLOON HONG KONG
TEL:(852) 27416369 FAX:(852) 27853807
CHINA OFFICE & FACTORY
SHENZHEN TEL: (0755)3781265

## GAMES TRADING SLL EUROPA

C/Pompeu Fabra, 37-43 Local izq.
08302-Mataro (BARCELONA)
Tel. Nacional: 93 7411313 - 93 7411318
Tel. Internacional: (34) 93 7411317
Tel. Att. Público: 93 7552085
Fax: 93 7411314
Web: www.gamestrading.com
E-mail: info@gamestrading.com

Shadow Man

# Este MUERTO está muy vivo

Mike LeRoi tiene la increíble capacidad de viajar al mundo de los muertos a voluntad, aunque esta vez tendrá que hacerlo a la fuerza, ya que **Legion**, un tipejo del ***más allá***, planea reunir a los asesinos más sanguinarios de la historia con el objetivo de convertir la vida en la **peor** de las muertes.

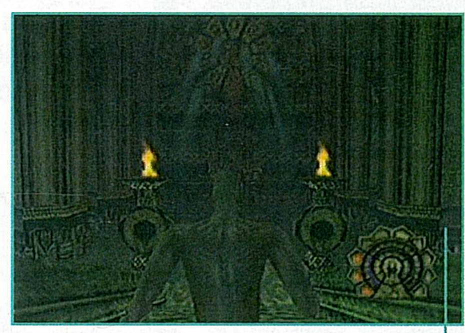



SUPER Information

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | ACCLAIM |
| PROGRAMADOR | IGUANA |

***Michael LeRoi*** es, al igual que lo fue en su día Turok, un personaje sacado de las páginas de ACCLAIM COMICS, las cuales catapultan a la fama lúdica a todo bicho que aparece en ellas. En este caso Mike no es un cazador de dinosaurios, sino un extraño asesino a sueldo convertido en **Shadow Man**, personaje «mítico» con la capacidad de viajar a voluntad al «otro barrio». Dicha cualidad le ha sido conferida por Nettie, una especie de hechicera vudú, la cual le ha cosido la máscara de **Shadow Man** al pecho. Gracias a la máscara, Mike LeRoi es capaz de viajar al mundo de los muertos, donde tiene unos poderes sobrenaturales y, lógicamente, es inmortal.

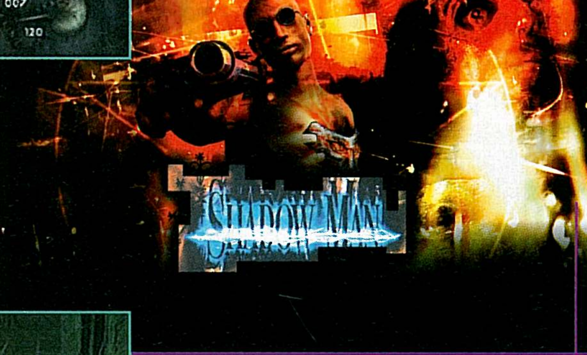
Nuestra tarea como Mike/Shadow Man consistirá en viajar al mundo de los muertos con el objetivo de arrebatarle a Legion (un chiflado del más allá que planea destruir «la vida») todas las almas oscuras. Para llenar «la vida» del caos de «la muerte», el tal Legion ha encargado al mismísimo Jack el Destripador la tarea de edificar una construcción en el más allá, en la cual se albergarán todas las almas para alimentar el poder oscuro. Para arrebatarle las almas, no bastará con viajar al más allá y cogerlas, porque estarán custodiadas por los asesinos más sangui-



*El interior de la catedral del más alla, donde se encuentran los asesinos en serie que deberemos eliminar, es uno de los escenarios más cuidados de todo el juego. Una vez dentro, ten cuidado, tendrás que eliminar a una gran cantidad de enemigos.*




***EL OSITO*** *Este pequeño oso de peluche, propiedad de nuestro difunto hermano, es el objeto que nos permitirá viajar a la vida o a la muerte a voluntad.*




***SHADOW MAN*** *Al cruzar el umbral que conduce a la muerte con la ayuda de la máscara vudú que lleva cosida al pecho, Mike LeRoi adquirirá superpoderes que le hacen inmortal. En cierto modo, suponemos que resultará difícil morirse una vez estés en el más allá. Si mueres mientras estás en «la vida» pasarás directamente a «la muerte».*

## VALORACION

si sólo fuera por el impresionante apartado técnico del que hace gala SHADOW MAN, bastaría para comprarlo, pero lo que realmente te enganchará de él es su original argumento. SHADOW MAN es una magnífica mezcla entre un SHOOT'EM-UP, un plataformas en 3D y una de las aventuras más largas que hayáis llegado a jugar nunca. este título de ACCLAIM es, sin duda, de lo mejorcito para N64.



## SHADOW MAN

AVENTURA 3D

| | |
|---|---|
| Megas | 128 |
| Jugadores | 1 |
| Fases | 2 MUNDOS INMENSOS |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Expansion Pak | SI |
| Rumble Pak | SI |
| Grabar Partida | CONTROLLER PAK |



En uno de los sueños de THE SCOPE, las magdalenas que se «trinka» en el desayuno cobran vida y le atacan con sus rayos láser. Bueno, en realidad, esa especie de bollo con pinchos es lo que protege a las almas oscuras.

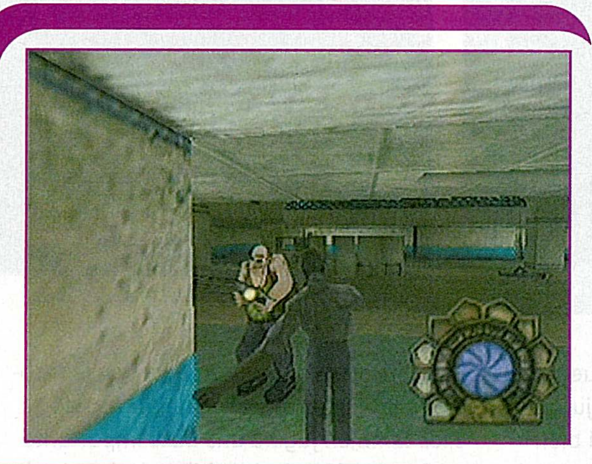
narios de la historia, de los que deberemos deshacernos, con lo cual, nuestra tarea se complicará y alargará de un modo impresionante. Técnicamente **SHADOW MAN** posee uno de los *engines 3D* más suaves y detallados (gracias al *Expansion Pak*) que hemos visto en ***NINTENDO 64***. Al contrario de como ocurre en la versión ***PSX***, en ***NINTENDO 64*** el apartado gráfico ha sido especialmente cuidado, dotando así al programa de un atractivo visual al cual no nos tienen muy acostumbrados la mayoría





## Las almas oscuras

Nuestro objetivo es hacernos con todas las almas oscuras del más allá. A medida que vayamos recogiendo almas oscuras, nuestro poder de ataque aumentará. Además, dependiendo de las almas recogidas, se nos permitirá atravesar los portales que nos llevan a zonas más avanzadas del juego.







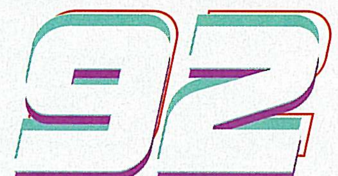


## Los enemigos

A lo largo de nuestro periplo por la vida y la muerte, nos enfrentaremos a una gran cantidad de enemigos entre los que destacan los asesinos que deberemos eliminar, tarea harto difícil.










**GRAFICOS** 93

Incluso sin el EXPANSION PAK, la calidad de los gráficos de SHADOW MAN no tiene nada que envidiar a los de juegos como ZELDA o GOLDEN EYE. Con el EXPANSION PAK, la calidad gráfica se asemeja a la de la versión PC.

**MUSICA** 89

Tétrica, acorde con el aspecto visual y el «acongojante» argumento del que SHADOW MAN hace gala. Al viajar a la vida en busca de los asesinos, la música se adaptará a la situación en la que nos encontremos.

**SONIDO FX** 88

El juego ha sido dotado de voces digitalizadas para todos los diálogos que tienen lugar en los cinemas. La lástima es que el juego no ha sido doblado, aunque sí podremos ver los subtítulos en perfecto castellano.

**JUGABILIDAD** 91

En SHADOW MAN se mezclan elementos de SHOOT'EM-UP subjetivos, aunque con una perspectiva en tercera persona, y del mejor de los plataformas en 3D. Eso sí, el argumento es lo que nos hará jugar hasta terminarlo.

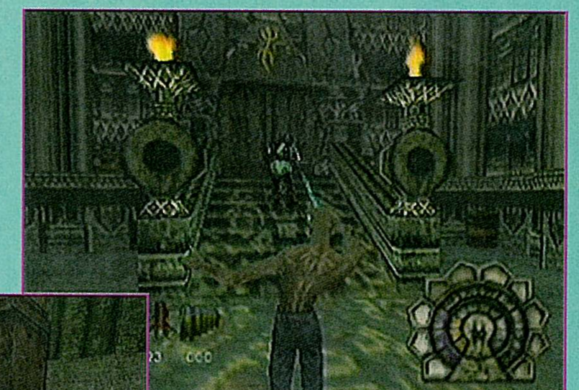
**GLOBAL** 92

+ El apartado gráfico. El argumento es impresionante.

− Podían haber traducido las voces al castellano, como en la versión PLAYSTATION.

## Habilidades

SHADOW MAN es un virtuoso: es capaz de realizar acciones de todo tipo como disparar, nadar y bucear, utilizar cualquier tipo de vehículo que encontremos a lo largo del juego, etc.











*Todos los textos del juego han sido traducidos por ACCLAIM **España** de un modo impresionante.*



de juegos para ***N64***. El sistema de juego de **SHADOW MAN** mezcla elementos de juegos como TOMB RAIDER y QUAKE, ya que, si bien podríamos calificarlo de *shoot'em-up* por la cantidad de armamento que existe y sus formas de utilizarlo, también tenemos que tener en cuenta que el 50% del juego se compone de zonas en las que tendremos que sortear obstáculos y saltar plataformas, como si de una Lara Croft nos tratásemos. A los estilos *shoot'em-up* y plataformas se le une, finalmente, la aventura, ya que la recolección de objetos y el posterior uso de ellos también jugará una baza importante en **SHADOW MAN**. La jugabilidad y longitud del título de IGUANA nos hará recorrer una y otra vez los tenebrosos pasadizos de la muerte hasta completar con exito nuestra misión. Los que busquen un juego para ***N64*** largo, completo, traducido al castellano (que no doblado) y con una historia de película, aquí está **SHADOW MAN**.

**DOC**





*Ese extraño resplandor amarillo significa que estamos ante un objeto esencial en el juego.*

¡¡REGALO!!

SUSCRIBETE

SUPERJUEGOS




SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEG

**Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ❏ XL ❏ L ❏ M**

**APELLIDOS:** .............................. **NOMBRE:** ....................

**DIRECCION:** ......................................................................

**POBLACION:** ...................................... **C. P.:** ............

**PROVINCIA:** .................................. **TELEFONO:** ............

Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 33 52

**■ FORMA DE PAGO ■**

❏ **Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.**

❏ **Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.**

❏ **Tarjeta de Crédito**

**Nº _______ / _______ / _______ / _______**

**Fecha caducidad _____ / _____ Firma:**

■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Paises: 15.825 ptas.

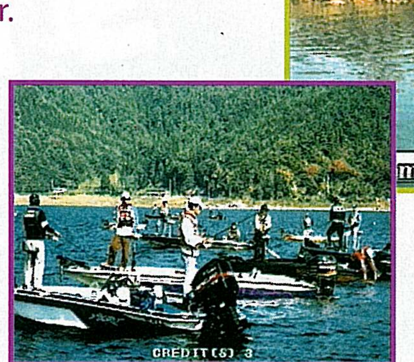
# Muerde el ANZUELO

## Fisherman's Bait

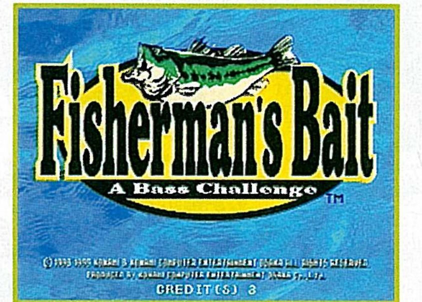
Desde hace algún tiempo veníamos invitando a alguna compañía **valiente** a ser la primera en traer a España uno de esos juegos de pesca que tan **locos** vuelven a los japoneses y americanos. Con Fisherman´s Bait, Konami tiene ese gran honor.




***En su conversión,*** **FISHERMAN´S BAIT** para ***PLAYSTATION*** se aparta un poco del esquema más tradicional que hemos presentado en **MADE IN JAPAN**, la de la pura y dura simulación, pasándose directamente al bando de los *arcades*. Por aquello de ser el debutante de este género en **España**, no es mala idea el que hayan buscado un título de pesca con un sistema de controles sencillo y comprensible y una mecánica de juego algo más viva que la del clásico simulador. La primera recomendación que haremos a los que busquen en este tipo juegos un poco de relax es que se den una vuelta por las opciones y aumenten los créditos y el tiempo de duración de cada partida. De no hacerlo, os encontraréis un *arcade* realmente complejo en el que no capturar un pez en cada lanzamiento supondrá casi nuestra ruina. **FISHERMAN´S BAIT** cuenta con un modo de entrenamiento bastante bueno y con unas explicaciones claras con las que aprenderéis todo lo necesario para defenderos en el modo torneo. Gracias a su preciso y manejable sistema de controles, en media hora ya podréis disfrutar de todo lo que puede ofrecer este programa en materia de jugabilidad. Gráficamente, **FISHERMAN´S BAIT** es uno de los títulos más curiosos que hemos visto en el género.




*LOS ESCENARIOS han sido creados con una técnica bastante original. A una imagen real digitalizada de un paisaje le han añadido unas curiosas rutinas de movimiento para crear oleaje en el agua.*




**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | KONAMI |
| PROGRAMADOR | KONAMI |

### VALORACION

Los aficionados a este género llevábamos años esperando que alguien se lanzara al ruedo y trajera uno de los muchos juegos que arrasan en JAPÓN. KONAMI ha dado ese importante paso y se lo agradecemos, aunque FISHERMAN´S BAIT no esté entre los mejores que hemos visto. Es correcto, jugable y parece ideal para aquellos que quieran iniciarse por su sencillez y claridad. Con eso muchos, entre ellos nosotros, ya tendrán suficientes razones para hacerse con él.

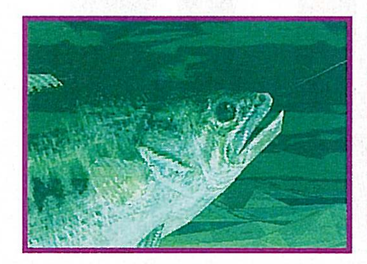


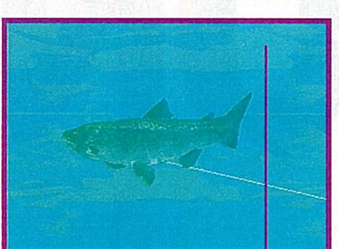
*ASOMBRADOS y boquiabiertos, como el pez de la imagen, nos quedamos al ver que la maquetadora loca había vuelto a poner un pie de foto a una imagen de apoyo. Esta mujer no debería beber.*

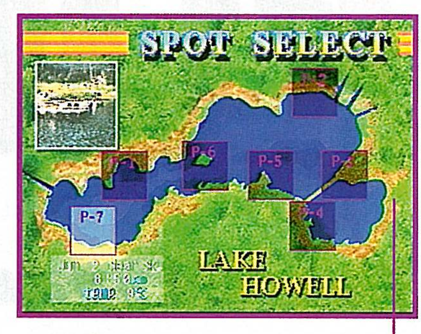
**FISHERMAN´S BAIT**

ARCADE DE PESCA

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Lagos | 3 |
| Torneos | VARIOS |
| Continuaciones | DE 3 A INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO+VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (1) |








Cada uno de los lagos cuenta con diferentes emplazamientos. Si durante la partida quieres cambiar de lugar sólo pulsa L1 o L2.



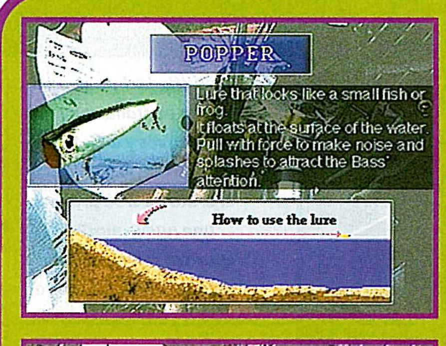
Las secuencias subacuáticas de la captura de los peces son, sin duda, lo más espectacular y logrado de este juego de pesca de KONAMI.




Una de las cosas más mosqueantes es que los peces más grandes suelen picar en las rondas de clasificación y no en el campeonato.

## Aprendizaje

Si no has jugado nunca no te preocupes. En el modo principiante te enseñarán a manejar todos los anzuelos y demás asuntos fundamentales para convertirte en un campeón. Al principio, lo mejor será que aumentes los créditos y el tiempo de juego en las opciones iniciales.







Como en otros arcades de pesca, el tiempo será nuestro principal enemigo. Si no quieres agobiarte demasiado pásate antes por las opciones y súbelo al máximo.

ro, empleando imágenes reales digitalizadas de escenarios a las que añaden unos curiosos efectos de oleaje en el agua. El resultado es bueno, pero lo que más nos ha llamado la atención son sus secuencias bajo el agua para representar nuestra batalla con el pez. Buenas, muy bien animadas, con un montón de cámaras y variadas, estas escenas son de lo mejor que hemos visto en este género en **PlayStation**. No son comparables a las del juego de **Dreamcast**, pero hay que reconocer que se han esforzado. Resumiendo, **Fisherman´s Bait** es un buen intento para aproximaros al fenómeno de los juegos de pesca. No es el mejor que hemos visto pero no está mal.

**DE LUCAR**



**GRAFICOS** 83

Los escenarios son bastante curiosos y la técnica empleada es muy original, pero no deja de ser un apaño. Las secuencias de la captura del pez son, con mucha diferencia, lo mejor del juego en este apartado.

**MUSICA** 80

Unas cuantas melodías de lo más sencillo y relajante. Aunque no se puede decir que no acompañen al espíritu del juego, son casi como las sintonía de los ascensores de los hoteles.

**SONIDO FX** 80

Con los efectos sonoros pasa algo parecido a con la música: están, son más o menos los que cabía esperar, pero no son nada del otro mundo. Si quitas la música, sabrás cuál es el sonido de ambiente perfecto para sestear.

**JUGABILIDAD** 84

Si no se hacen unos pequeños retoques en las opciones es un juego muy difícil. Tras hacer algunos cambios podrás pasártelo bastante bien... siempre y cuando te guste este deporte.

**GLOBAL**




+ Es ideal para iniciarse en este género.
- Con la configuración inicial es un juego realmente difícil.

# POLIGONOS industriales

## Virtua Fighter 3 TB

Virtua Fighter 3 TB es el **primer** juego creado para DC, pero no sólo eso, también fue el primer título programado sobre el **Model 3** y el último capítulo de la saga que **inventó** el beat'em-up en 3D. Toda una **leyenda** que podrás disfrutar en tu propia casa gracias a Dreamcast.

El golpe de Jacky que aparece en la pantalla es de los más efectivos y demoledores del juego. A la izquierda, el bruto de Wolf practica una nueva modalidad deportiva con Lion: el lanzamiento de asno hortera.

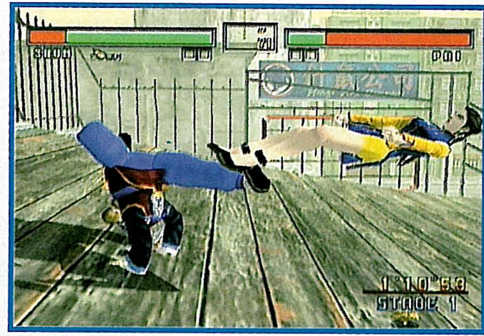
### VALORACION

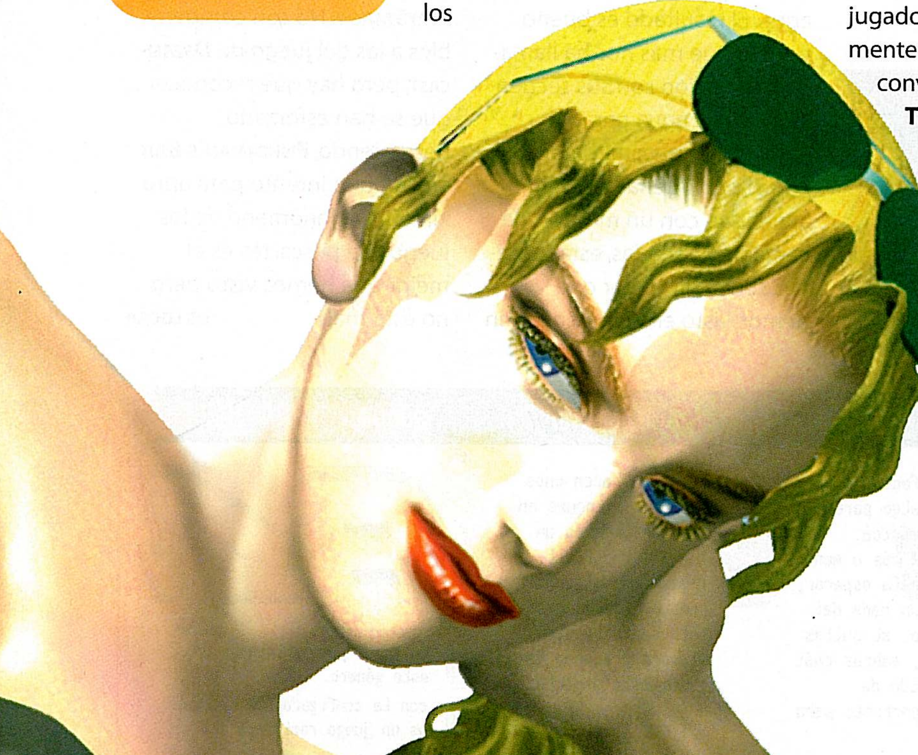
A ningún buen amante de los beat'em-up 3D debería escapársele la oportunidad de conseguir uno de los mayores estandartes del género. En conjunción con el arcade stick de SEGA, Virtua Fighter 3 TB puede convertir tu habitación en una auténtica sala de juegos. Lo único que se le echa en falta con la recreativa (en los salones desde hace más de dos años), es una pequeña mejora en los gráficos del juego, al estilo Soul Calibur de Namco.



*El primer juego* aparecido para la anterior consola de SEGA, **Saturn**, fue Virtua Fighter, nada menos que el primer *beat'em-up* en 3D de la historia. Con **Dreamcast** la historia se repite, ya que aunque han pasado más de dos años desde la salida de **Virtua Fighter 3 TB**, la gente de SEGA no ha podido resistir la tentación de presentarlo como el primer juego creado para su consola de 128 *bits*. La recreativa, que apenas se ha llegado a ver aquí (la versión TB, claro está) y que fue la primera **Coin-Op** creada para la placa **Model 3**, aún sigue en los puestos más altos de recaudación en los salones japoneses, debido principalmente al intuitivo sistema de control y a que su modo de dos jugadores es especialmente divertido. La conversión de **VF3 TB** a **Dreamcast** es, como podéis suponer, prácticamente idéntica a la **Coin-Op** original (para que sea idéntica tan sólo te faltará el magnífico *Arcade Stick* de SEGA),







**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | SEGA |
| PROGRAMADOR | GENKI |

**VIRTUA FIGHTER 3TB**

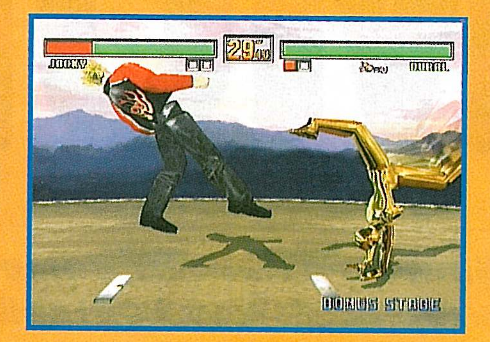
BEAT'EM-UP

| | |
|---|---|
| GD-ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 9 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Internet | NO |
| Grabar Partida | SI |

## Team Battle

En VIRTUA FIGHTER 3 TB (*Team Battle*) podremos luchar en el típico modo uno contra uno o, si lo seleccionamos, en un 3-on-3 similar al de THE KING OF FIGHTERS. Dicho modo, unido al modo de dos jugadores, convierte a VF3 TB en uno de los *beat'em-up* más divertidos y adictivos de cuantos pueblan el mercado.






aunque no ha sido programada por la propia SEGA, sino por componentes de GENKI, los cuales han hecho un gran trabajo y además, han incluído alguna que otra opción *extra*. La más interesante de estas opciones es *History*, en la que se nos mostrará un vídeo con la evolución que ha sufrido la saga VIRTUA FIGHTER desde su primera entrega. Por si después de tanto tiempo aún no sabéis my bien de qué va **VF3 TB**, basta deciros que TEKKEN 3 y VIRTUA FIGHTER 3 aún se disputan a golpes el primer puesto en todos los recreativos del mundo, y cuya mejora con respecto a VF3, la anterior versión, es la inclusión de un modo *Team Battle* (3 contra 3) al más puro estilo THE KING OF FIGHTERS.

DOC



## Modos extra



En el modo *History* podremos observar un vídeo que nos mostrará rápidamente la evolución que ha sufrido la saga VIRTUA FIGHTER desde su primera entrega.




*Uno de los modos que, lógicamente, resultaba imposible encontrar en la COIN-OP, el training, ha sido incluido en la versión doméstica de VF3 TB.*

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 8,5 | 9,2 | 8,9 | 9,3 | 88 |
| Teniendo en cuenta que hace un par de años que apareció la recreativa, SEGA podía haber intentado mejorar un poco el «look» de VIRTUA FIGHTER 3 TB, porque después de ver lo que ha hecho NAMCO con su SOUL CALIBUR... | Las melodías más pegadizas y mejor compuestas de SEGA se encuentran en el corazón de VIRTUA FIGHTER 3 TB. Ni se sabe la cantidad de remezclas que se han hecho de la magnífica banda sonora de la que hace gala. | Los efectos de sonido utilizados en los golpes, los mismos que en los anteriores VF de la saga, son ciertamente inconfundibles. Las frases que sueltan los personajes al terminar un combate son de lo más «guapas». | Si hay algo que deberíamos destacar de VIRTUA FIGHTER 3 TB por encima de todo lo demás es sin duda la jugabilidad. Si jugando solo resulta divertido, a dobles se convierte en una auténtica explosión de jugabilidad. | + La intuitiva jugabilidad de la que hace gala VF3 TB. − El aspecto gráfico, después de dos años, podía haber sido mejorado un pelín. |





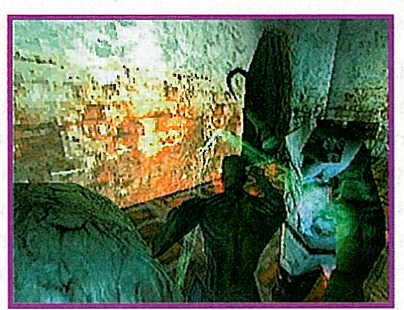


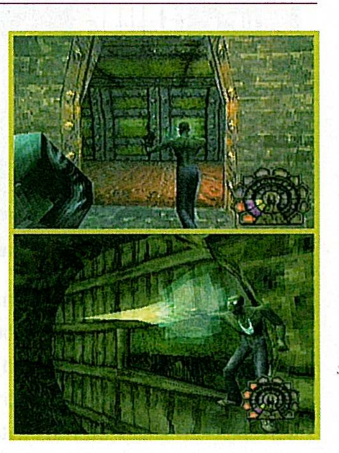
# De entre los MUERTOS

## Shadowman

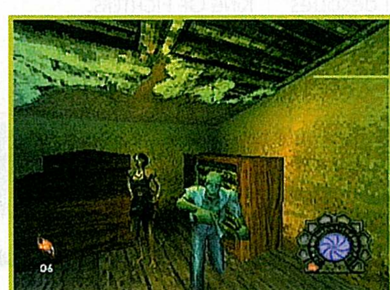
**Siniestra**, envolvente, **demencial**, adictiva… ACCLAIM ENT. adapta al videojuego uno de los **bestseller** de su división de comics para dar forma a una aventura arcade en 3D deliciosamente **oscura** y atractiva, dotada de un argumento **digno** de Clive Barker.







**¡ESTO ES UN INFIERNO!**
*El corazón del averno oculta una catedral edificada a mayor gloria del dolor, donde las almas pecadoras son torturadas eternamente.*



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | ACCLAIM ENT. |
| PROGRAMADOR | ACCLAIM ST. |



**El autor de** HELLRAISER y RAZAS DE NOCHE firmaría gustoso el argumento de esta macabra aventura, que para nada debe confundirse con otro mero clon de TOMB RAIDER. La historia de **SHADOWMAN** y los escenarios en que se desarrolla lo alejan por completo de cualquier juego para críos. El protagonista, Mike LeRoi, es un *zombie* dotado del poder para saltar al más allá, donde deberá localizar el paradero de las almas de cinco asesinos en serie que quieren regresar al mundo de los vivos para traer el Apocalypsis. Todo es obra del mal supremo, aquél al que Marcos, en el Capítulo 9, Versículo 5 de la Biblia, definió como Legión. Vudú, asesinatos rituales, poderes psíquicos e ingentes dosis de sangre y casquería son parte de los elementos que distinguen a **SHADOWMAN.** Con anterioridad hemos visto en ***PSX*** juegos de parecido pelaje, como SPAWN o AKUJI THE HEARTLESS, pero ambos son morralla en comparación con este título. A pesar de sus claras deficiencias gráficas (a diferencia de las entregas ***PC*** y ***N64***, obra de IGUANA, la versión ***PSX*** ha sido desarrollado por ACCLAIM STUDIOS), **SHADOWMAN** es de lo mejor que he jugado en la con-

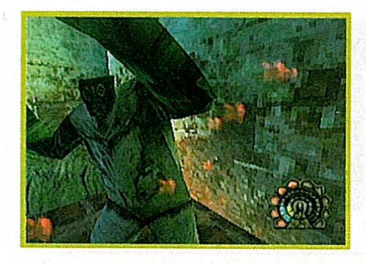
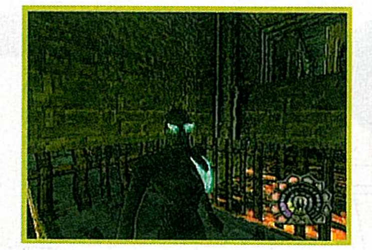
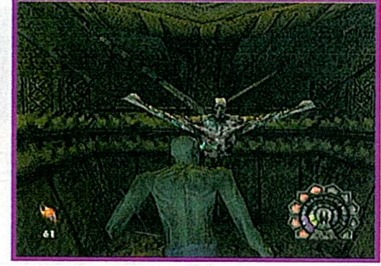
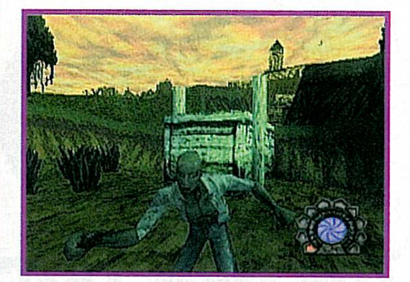
### VALORACION

será por mi afición por las películas de miedo y lo macabro, pero SHADOWMAN me ha atraido como pocos títulos de PSX este año. el argumento, detalles como la biografía de los asesinos, la ambientación o las fantásticas voces en castellano hacen que me olvide de lo brusco de sus gráficos. NO puedo esperar a ver la versión DREAMCAST.

### SHADOWMAN

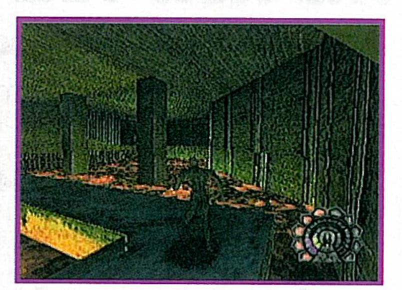
AVENTURA 3D

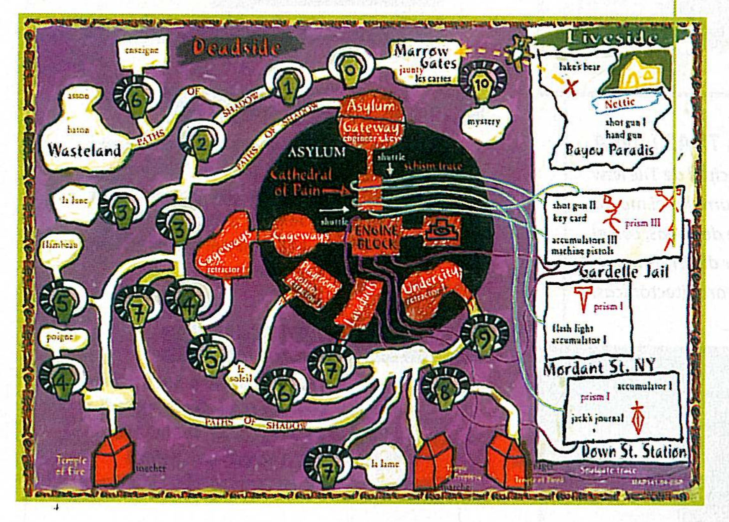
| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Mundos | 2 PERO DEMENCIALMENTE LARGOS |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO+ VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |




***VUDU*** *A la izquierda podrás ver el osito que sirve de llave para acceder al mundo de los muertos. Abajo tenéis el precioso mapa incluido en el package del juego.*




sola de SONY. La mecánica se asemeja a la de otras aventuras 3D en tercera persona, pero aquí en lugar de ofrecer excursiones por templos mayas es preciso entrar en una catedral ubicada en pleno averno en busca del paradero del alma de Jack el Destripador. La valentía de ACCLAIM ha hecho posible, además, que esta versión ***PSX*** (aun a sabiendas de su mediocridad técnica) llegase al mercado español íntegramente traducida y doblada al castellano, con un sensacional trabajo de localización. **SHADOWMAN** es el vivo ejemplo de que los gráficos no son importantes , siempre que se compensen con un potente argumento y una mecánica lo suficientemente atractiva.

**NEMESIS**

## Asesinos




**El objetivo principal de SHADOWMAN es localizar el paradero de los cinco asesinos en serie que Legion ha mandado al mundo de los vivos. Te enfrentarás a ellos una vez que hayas encontrado sus restos torturados en el interior de la catedral del dolor. Te aseguro que los duelos serán inolvidables.**





***SOBERBIO DOBLAJE*** *Junto con M.G.S. y LEGACY OF KAIN, **SHADOWMAN** ofrece los mejores diálogos en castellano oídos hasta la fecha en **PLAYSTATION**.*

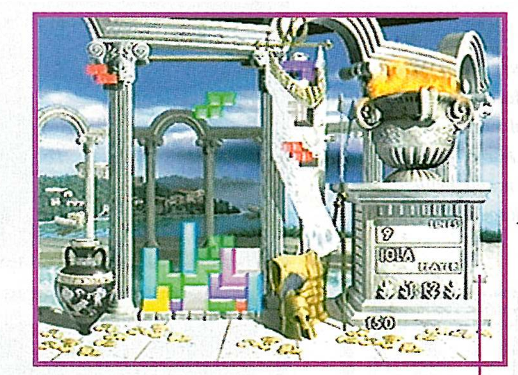
| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 70 | 91 | 93 | 89 | 90 |
| si este juego llega a caer en manos de IGUANA... Bruscos y con una resolución bastante mediocre, los gráficos son el verdadero talón de aquiles de SHADOWMAN. Al menos no afectan demasiado a la jugabilidad del producto. | sencillamente perfecta. en ocasiones se convierte en el complemento desestabilizador que indunda de terror al usuario y en otras es una completa delicia. mención especial para la versión (sui generis) del The End de The Doors. | como en METAL GEAR SOLID, las voces, a cargo de actores profesionales de doblaje, te introducen en el juego con la maestría con la que nunca lo harían unos meros subtítulos. Lo mejor: la abundancia de tacos entre los diálogos. | salvo por algunos momentos, en los que el protagonista se queda empanado, la jugabilidad es excelente. Pero lo que realmente motiva, lo que hace que eches una partida tras otra, es poder explorar los enormes escenarios. | + el argumento y por supuesto el doblaje al castellano.<br>- un juego así hubiera merecido mejores gráficos. |



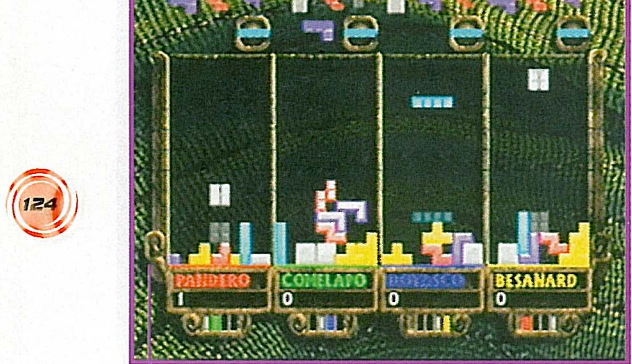
# Un COMPLETO vicio

## The New Tetris

Era cuestión de **tiempo** que el juego de puzzle más **popular** de toda la historia aterrizara en *N64*. Y lo hace en una versión **especial** que incluye un delirante modo **versus** para cuatro jugadores.



**LINEA TRAS LINEA**
*El objetivo principal de* ***The New Tetris*** *pasa por acumular el mayor número posible de líneas, con el objetivo de visitar distintas maravillas arquitectónicas.*




**VICIO COMPARTIDO** ***The New Tetris*** *alcanza las mayores cotas de diversión con el modo Multiplayer y cuatro jugadores.*




**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | NINTENDO |
| PROGRAMADOR | B.P./H20 SOFT. |

**VALORACION**

Aunque gráficamente es de lo más flojo de todo el catálogo de N64, The New Tetris supera a la mayoría en carga adictiva. Un digno heredero del juego original de Pajitnov capaz de engancharte meses.

*Tal y como* era de esperar, **The New Tetris** no va a causar sensación por sus gráficos, pero cumple con creces en el aspecto más decisivo, la carga adictiva. H20 INTERACTIVE introduce en la saga un elemento nuevo (las maravillas arquitectónicas) para mostrar algo del potencial técnico de ***N64*** (a través de distintos paseos virtuales), pero en líneas generales los gráficos de **The New Tetris** siguen reduciéndose a las fichas que todos conocemos, amamos y odiamos. Es el mismo adictivo y superjugable Tetris que lleva más de diez años enganchando a media humanidad, con la novedad de contar ahora con un modo *versus* para cuatro jugadores y algunos nuevos detalles que se agradecen, como la incorporación de una sombra que hace posible ver la ubicación de la ficha antes de que ésta caiga completamente. Un completo vicio que no hace justicia al potencial técnico de la máquina, pero que a la larga resulta mucho más divertido y adictivo que muchos otros títulos para ***N64***. Incluso a la hora de jugar uno solo (alcanzar la última maravilla exige completar la friolera de medio millón de líneas).

**NEMESIS**

**THE NEW TETRIS**



PUZZLE

| | |
|---|---|
| Megas | 128 |
| Jugadores | 1-4 |
| Vidas | 1 |
| Modos de juego | 4 |
| Continuaciones | NO |
| Rumble Pak | NO |
| Grabar Partida | BATERIA Y C.PACK |

**GRAFICOS** 70

Los paseos virtuales por las maravillas arquitectónicas son la única innovación gráfica que presenta The New Tetris. Por lo demás, el juego es idéntico a las anteriores entregas de la saga de puzzles.

**MUSICA** 80

The New Tetris incorpora seis temas musicales que abarcan desde melodías orientales y africanas hasta una curiosa pieza techno con raíces rusas. De lo mejorcito del juego.

**SONIDO FX** 65

El sonido de las fichas al impactar con otras es el único despliegue de efectos de sonido que muestra The New Tetris.

**JUGABILIDAD** 90

La jugabilidad y la carga adictiva son dos de las señas de identidad de la saga Tetris, y esta entrega para N64 no es una excepción. Es un completo vicio ante el que te será imposible sustraerte.

**GLOBAL**




\+ Jugar con tres personas. El uso de una batería para guardar líneas.

\- La mecánica es demasiado complicada para The Scope.

# BALONES fuera

## FIFA 2000

Tras ISS'99 para Game Boy Color, EA se sube al **carro** de los simuladores deportivos para este soporte con una nueva versión de la saga FIFA. La buena utilización del **color** es el principal aliciente.



SUPER Information

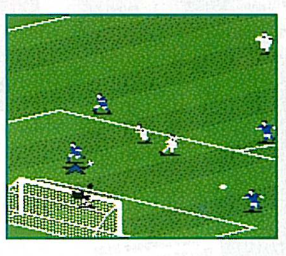
| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | ELECT. ARTS |
| PROGRAMADOR | THQ |







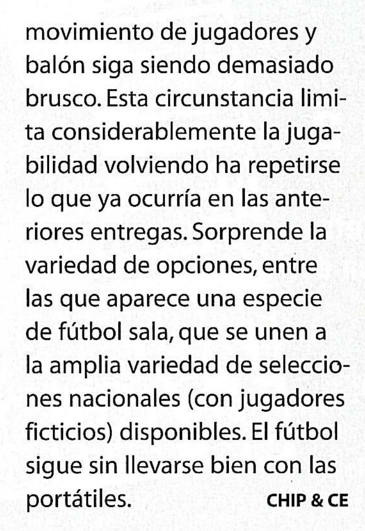








**FUTBOL SALA** *Entre las opciones se encuentra una especie de fútbol sala en el que el campo se encuentra rodeado por paredes.*



***Curiosamente*** ELECTRONIC ARTS ha sido, durante cuatro años (hasta la aparición de ISS en 1999), la única compañía de videojuegos que ha seguido creando simuladores de fútbol para *GAME BOY*. La llegada del color abre nuevas posibilidades, volviendo a ser THQ la encargada de este paso. El resultado visual conseguido es bastante bueno, con una correcta utilización del color (mucho mejor que la de ISS'99), aunque el movimiento de jugadores y balón siga siendo demasiado brusco. Esta circunstancia limita considerablemente la jugabilidad volviendo ha repetirse lo que ya ocurría en las anteriores entregas. Sorprende la variedad de opciones, entre las que aparece una especie de fútbol sala, que se unen a la amplia variedad de selecciones nacionales (con jugadores ficticios) disponibles. El fútbol sigue sin llevarse bien con las portátiles.

**CHIP & CE**

### VALORACION

● Las maravillas que está ofreciendo GAME BOY COLOR no encuentran traducción en el fútbol. Ni ISS'99 ni este programa se encuentran a la altura de lo esperado, aunque en esta ocasión EA supere en cuanto a aspecto visual a KONAMI. La duda de si el fútbol puede adaptarse a la portátil de NINTENDO sigue siendo una incógnita por descifrar.

### FIFA 2000

DEPORTIVO



| | |
|---|---|
| Megas | 8 |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 4 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | NO |

**GRAFICOS** 81

Aunque la incorporación del color ha sido realizada con bastante acierto, lo que hace el programa mucho más vistoso, los desplazamientos siguen siendo muy bruscos.

**MUSICA** 80

En la línea de las anteriores versiones, la música recogida es bastante pegadiza aunque, como es normal, su aportación al programa sea bastante limitada.

**SONIDO FX** 60

El silencio sepulcral es la nota predominante en todo el programa. Este sólo se rompe con el sonido de las patadas al balón, con el pitido del final del partido y con el murmullo en la consecución de un gol.

**JUGABILIDAD** 70

La jugabilidad ha sido y es el talón de aquiles de toda la saga FIFA para GAME BOY. Prueba de ello es que de una sola patada se puede llegar casi de uno a otro aérea sin que ningún jugador toque el balón.

**GLOBAL**





+ La utilización del color.

− La escasa jugabilidad pesa demasiado.



# Set y PARTIDO

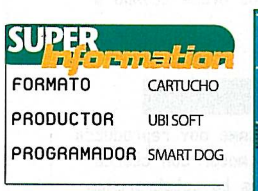
## All Star Tennis'99

*La conversión* del programa de UBI SOFT logra sacar el mayor partido al tenis, en una consola que día a día muestra su enorme capacidad para sorprendernos. Aunque el tenis fue una de las primeras disciplinas deportivas en lograr un programa jugable para ***Game Boy***, no hay que olvidar Top Ranking Tennis, daba la sensación de que las compañías de videojuegos se habían olvidado de este deporte. Sin embargo, la llegada de ***Game Boy Color*** ha servido para volver a llevar toda la esencia del tenis hasta una consola portátil. El aspecto más destacado del programa es la jugabilidad, lograda gracias a unos rapidísimos movimientos tanto de la pelota como de los jugadores. A la misma se unen unos impresionantes gráficos que se permiten el lujo de recoger diferentes elementos alrededor de los campos, e incluso logra un efecto de degradado en diferentes puntos de las pistas, que nos hacen recordar a los programas creados para las consolas de 16 *bits*. El mérito es mayor si consideramos que no se ha renunciado a las opciones de las versiones de ***PSX*** y ***N64***, incluyendo tenistas reales (como **M. Chang**, **C. Martínez** o **G. Kuerten**) e incluso el divertido modo *Bomb Tennis*.

**CHIP & CE**

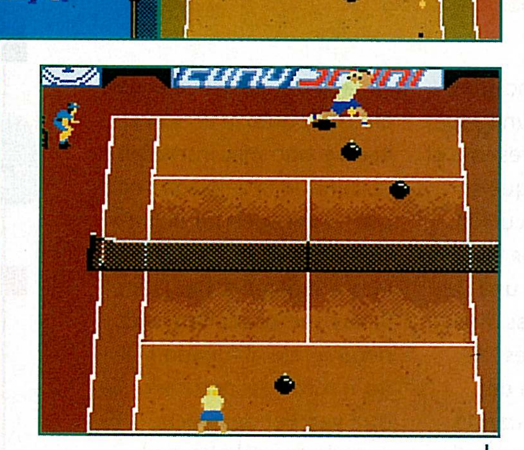
### VALORACION

magnífico debú del tenis en la portátil coloreada de NINTENDO. además de sacar un enorme partido al color, logra una jugabilidad difícil de igualar, reproduciendo perfectamente el deporte de la raqueta. si, además, tenemos en cuenta la enorme variedad de opciones, nos encontramos ante un simulador a la antigua usanza pero con unos gráficos totalmente renovados.



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | UBI SOFT |
| PROGRAMADOR | SMART DOG |



*MODO BOMB TENNIS En este modo hay que jugar al tenis y, a la vez, evitar las bombas que aparecen en el lugar donde bota la bola. Exactamente la misma mecánica de sus «hermanos mayores».*

### ALL STAR TENNIS'99

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| Megas | 8 |
| Jugadores | 1-(2 LINK) |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 2 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | SI |

**GRAFICOS** 91

Destaca la completa animación y el detallado diseño del atuendo de los jugadores, junto a una considerable variedad de escenarios.

**MUSICA** 75

es el aspecto más flojo del juego, haciendo su única aparición en la pantalla de presentación y desapareciendo incluso durante los menús.

**SONIDO FX** 91

impresionante despliegue de medios que consigue reproducir el sonido de los golpes, un murmullo de fondo a modo de público e incluso el tanteo durante los partidos.

**JUGABILIDAD** 93

La rapidez, la variedad de golpes y la animación de los jugadores son sólo algunos de los elementos que permiten reproducir el mundo de la raqueta con una gran fidelidad. es difícil hacer más en menos espacio.

**GLOBAL**




+ La jugabilidad y la inclusión de opciones de anteriores versiones.

− No estaría de más una mayor variedad de saques.

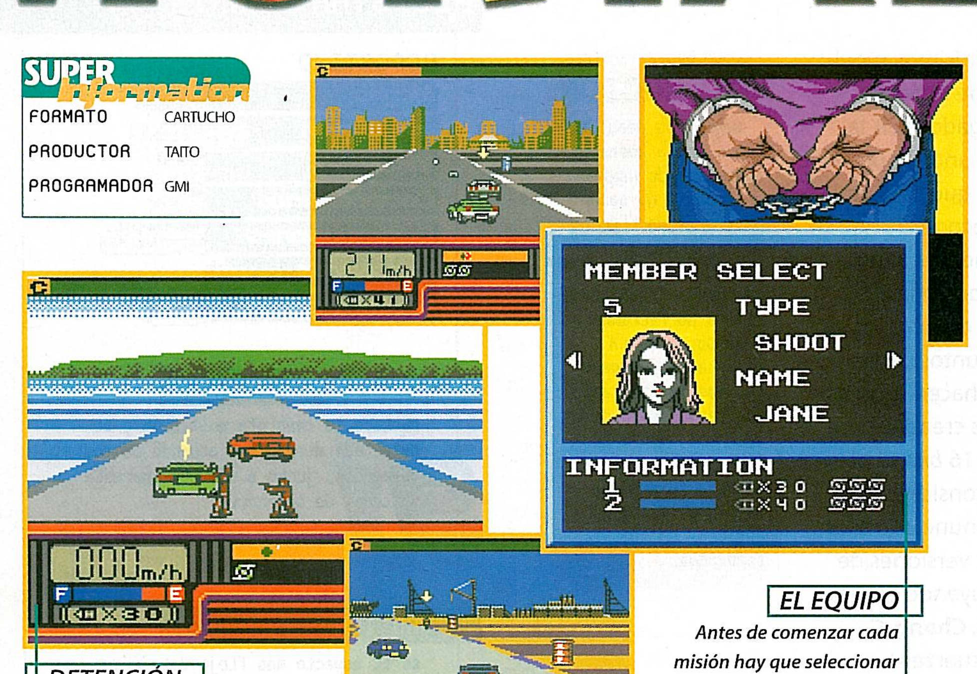


# Persecución MORTAL

## Chase HQ

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | TAITO |
| PROGRAMADOR | GMI |




**EL EQUIPO** Antes de comenzar cada misión hay que seleccionar a los tres agentes que participarán en ella.

**DETENCIÓN** Cuando la energía del fugitivo llegue a cero, será el momento de detenerle.

### VALORACION

Cuando uno juega por primera vez con este Chase HQ: Secret Police, lo normal es sentir una cierta extrañeza ante lo que parece un juego de otra época. La gente de GMI podría haber guardado el esfuerzo invertido en la fase del mapa para potenciar de esta forma los más interesantes niveles de conducción. No ha sido así... y así ha quedado.

*Chase HQ,* el original, era un auténtico juegazo, eso no lo pone nadie en duda. Pero según pasan los años y las nuevas versiones (esta ya es la tercera para **Game Boy**), su carisma se va agotando por momentos. A ello contribuyen juegos como este, cuya única pretensión es la de explotar la buena fama que un día tuvo. **Chase HQ: Secret Police** es un extraño invento en el que las persecuciones se dividen en dos partes bien diferenciadas. La primera, sobre una especie de tablero, representa el mapa del área en que se desarrolla la persecución. Hay que colocar los tres coches patrulla en una de las varias comisarías disponibles, para después moverlos en busca del vehículo fugado. Cuando uno de los coches patrulla se cruza con él en alguno de los callejones, es cuando se inicia la fase arcade del juego, con la típica vista situada detrás del vehículo. En este punto la acción se vuelve algo más interesante, aunque le velocidad con que se suceden los acontecimientos acaba por superar los reflejos del jugador. Si hay suerte acabaremos deteniendo al fugado, y si no, habrá que intentarlo otra vez. Por desgracia, cuando tan sólo hayan transcurrido diez niveles, la aventura llegará a su fin. Es solo una de sus muchas carencias.

**J. C. MAYERICK**

### CHASE HQ: SECRET POLICE

PERSECUCIONES




**GRAFICOS** 78

La fase de la persecución sobre el mapa parece sacada de un juego de los años ochenta. En cuanto a los niveles de conducción, el movimiento de la carretera es rápido, pero no es nada que no se haya visto ya.

**MUSICA** 70

Tan pobres como el resto del juego. En principio no parece contar con gran cantidad de melodías, y aunque así fuese, tampoco importaría. Dudamos mucho que nos diese tiempo a escuchar alguna.

**SONIDO FX** 70

El día que una Game Boy reproduzca el sonido de un motor con cierta calidad, entonces lo celebraremos por todo lo alto. Chase HQ no sólo no lo consigue, sino que además lo adorna con un insoportable chirrido.

**JUGABILIDAD** 60

El único aliciente cuando se juega con Chase HQ es la de ver la pantalla de la detención, que es con diferencia la que mejor aprovecha el colorido de Game Boy Color. En cuanto al juego, nada de nada.

**GLOBAL**




+ Lo único que se puede salvar es el nombre... y cada vez vale menos.

− Todo el juego en general es un buen ejemplo de lo que no se debe hacer.



# El CLASICO renace

## Bubble Bobble

Una de las recreativas más **emblemáticas** de la década de los 80 **vuelve** a ser adaptada para la portátil de NINTENDO, en una versión más jugable y con todo el **colorido** del original.

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | TAITO |
| PROGRAMADOR | METRO3D |




***Aunque*** las nuevas generaciones les conocen mas por su partipación en la saga BUST A MOVE, los pequeños dragones Bub y Bob fueron creados por TAITO a finales de los 80 para protagonizar **BUBBLE BOBBLE**, una deliciosa recreativa que ya es todo un clásico. Tal era su popularidad que fue una de las primeras ***COIN-OP*** en adaptarse a la entonces flamante ***GB***, allá por el año 90. Aquella versión era divertida pero presentaba dos carencias: el alegre colorido de la ***COIN-OP*** había desaparecido y la pobre resolución de ***GB*** obligó a aumentar el tamaño de los personajes respecto a la pantalla, lo que echó por tierra buena parte de la jugabilidad original. Con la llegada de ***GB COLOR***, estos defectos han desaparecido. Se sigue sin respetar totalmente el formato de pantalla original, pero el menor tamaño de Bub y sus enemigos hacen esta versión mil veces más jugable que la anterior. Eso sin mencionar su gran colorido. Sencillo y adictivo, éste es el tipo de juegos para los que fue creada ***GB***. **NEMESIS**

*La mayor resolución de **GAME BOY COLOR** ha hecho posible que esta versión se aproximase más al tamaño de pantalla de la recreativa original. El gran colorido del juego ayuda además a reconocer inmediatamente la posición de los enemigos, difíciles de ver en el anterior BB.*

### VALORACION

esta revisión de BUBBLE BOBBLE nos permite gozar de nuevo con esa clase de juegos para los que fue creada originalmente GAME BOY: adictivos, jugables y lo suficientemente sencillos como para aprender su mecánica en segundos y jugar en el autobús, en clase... incluso mientras caminas.

### BUBBLE BOBBLE




**GRAFICOS** — 91

el salto visual entre el anterior BUBBLE y esta versión para GBC es abismal, tanto por colorido como por resolución. un consejo, no introduzcas el juego en una GB normal: no distinguirás un pijo.

**MUSICA** — 90

TAITO y METRO 3D no han olvidado incluir las melodías originales de la máquina, tan inolvidables como los dos dragoncitos protagonistas. pocas veces oirás una música tan pegadiza como machacona.

**SONIDO FX** — 88

Tan cuidados como la música han sido los efectos de sonido. son exactamente los mismos que los de la recreativa original. no se necesitaban más.

**JUGABILIDAD** — 92

BUBBLE BOBBLE es uno de los títulos más jugables, sencillos y adictivos que podrás encontrar en el catálogo de GB color. un completo vicio al que es imposible sustraerse, esté uno donde esté.

**GLOBAL**




\+ es tan adictivo como el día en que irrumpió en los salones.

\- es realmente imposible jugar en una GAME BOY normal.



# DIBUJOS a mano

## Looney Tunes


SUPER information

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | INFOGRAMES |
| PROGRAMADOR | SUNSOFT |









SCORE 0136200 x02 TIME 220

SCORE 0184100 x00 TIME XXX

### RACION DE SCROLL

*En LOONEY TUNES hemos encontrado algunos de los scrolls más logrados para GAME BOY. Mención especial para la fase tipo shoot'em-up y el nivel del correcaminos.*




**Los chicos** de SUNSOFT no son nuevos en esto de crear buenos juegos. Aún tenemos en la retina las buenas sensaciones que nos transmitió un excepcional juego llamado SPEEDY GONZALES. Su soberbio *scroll parallax* y sus *loopings* al estilo SONIC cautivaron a buena parte de los miembros de esta redacción. Mucho tiempo después, INFOGRAMES nos acerca una nueva producción de SUNSOFT con los dibujos de la WARNER como protagonistas. Un excepcional plataformas en el que la acción y la variedad están aseguradas. Variedad porque ninguna fase se parece a la anterior. En unas habrá que ir relajado, en otras corriendo, hay fases en perspectiva cenital, otras tipo *shoot'em-up*, etc. Y por si fuera poco, cada nivel cuenta con su fase de *bonus* que, como era de esperar, tampoco tiene nada que ver la una con la otra. A pesar de todo, **LOONEY TUNES** tiene un defecto: el juego se acaba rápidamente. ¡No se puede tener todo!

**J. C. MAYERICK**

### Los niveles de Bonus

SCORE 0286600 x00 TIME 021

PRESS "A" BUTTON TO STOP
LOONEY TUNES
SCORE 0133800 x03 TIME XXX

*Entre fase y fase el personaje correspondiente tendrá la posibilidad de conseguir vidas, puntos y, de paso, observar unos bellos gráficos.*

### VALORACION

En LOONEY TUNES se puede encontrar todo lo que se espera de un videojuego: variedad, diversión y excelente calidad técnica. Lo único que se le puede echar en cara es que no es difícil acabar con el juego en apenas unas horas.

### LOONEY TUNES

PLATAFORMAS

| | |
|---|---|
| Megas | 8 |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 3 |
| Fases | 7 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | NO |

**GRAFICOS** 89

un colorido soberbio y una fidedigna representación de cada uno de los personajes de la WARNER. Pero por encima de todo, hay que destacar el genial efecto que producen los varios planos de scroll de algunos niveles.

**MUSICA** 80

A SUNSOFT nunca se le han dado mal este tipo de tareas. En Looney Tunes no vamos a encontrar melodías que aporten algún tipo de novedad, pero sí ese tipo de música divertida y pegadiza que ambienta a la perfección.

**SONIDO FX** 75

No todo puede ser perfecto, y menos un apartado tan poco cuidado como éste. Aunque la variedad de sonidos es bastante abundante, quedan lejos de lo esperado en cuanto a la calidad de los mismos.

**JUGABILIDAD** 90

LOONEY TUNES es un juego realmente jugable. Tan sólo se le pueden echar dos cosas en cara. Una, que se acabe con cierta facilidad y en muy poco tiempo. La segunda, que no tenga passwords ni opción para grabar partida.

**GLOBAL**




+ un nivel técnico muy elevado y unos gráficos llenos de color y calidad.

− si hubiese tenido el doble de fases, habría sido un juego genial.

# PlayStation

## PERIFÉRICOS




www.centromail.es






**PLAYSTATION DUAL SHOCK** 19.900

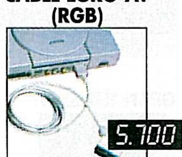
**PLAYSTATION + RF ADAPTER** 20.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.




**CABLE EURO-AV (RGB)** 5.700



**CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3** 1.290



**CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)** 1.290



**CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2** 4.990

**C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER** 3.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)



**C. PAD MAD CATZ WIRELESS** 7.990



**C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT** 3.990



**CONTROLLER** 2.100



**CONTROLLER DUAL SHOCK** 4.500 (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)



**DEXDRIVE INTERACT** 5.900



**JAM!!** 9.990



**JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR** 6.990



**LINK CABLE** 3.500



**LINK CABLE LOGIC 3** 1.490




**MALETIN CONSOLE CASE** 3.200



**MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3** 4.990



**MALETIN JUEGOS CD CASE** 2.100



**MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB** 2.490 (GRIS, AZUL, ROJA, AMARILLA)




**MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB** 3.990 (GRIS)




**MEMORY CARD SONY** 2.100 (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)



**MEMORY STATION TRIO GUILLEMOT** 3.250



**MOUSE (RATÓN)** 4.200



**MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3** 5.990



**MULTI TAP** 4.900



**PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)** 4.900



**PISTOLA G-CON 45** 6.990



**PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2** 8.990 (GOLD, SILVER)



**PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2** 6.990



**RF ADAPTER PERFORMANCE** 1.990




**RFU ADAPTOR (VERSION 2)** 3.500





**VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM** 19.990

**VOLANTE GUILLEMOT RACE STATION SHOCK 2** 8.990



**VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL** 9.990



**VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL** 10.990



**V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL** 9.990



**FINAL FANTASY VIII** — SQUARESOFT — PlayStation — 9.490




RESERVA YA TU FINAL FANTASY VIII ANTES DEL 27 DE OCTUBRE Y CONSEGUIRÁS UNA DE LAS 1.000 CAMISETAS 1.000 CARTERAS Y 5.000 POSTERS GRATIS

Promoción válida hasta fin de existencias




pedidos por internet
www.centromail.es






CENTRO MAIL

www.centromail.es

# PlayStation

## OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.


ABE´S ODDYSEE — 3.990


ACTUA SOCCER — 3.490

ACTUA SOCCER 3 — 4.990

ADIDAS POWER SOCCER — 3.490

AIR COMBAT — 3.490

ALIEN TRILOGY — 3.990


BATMAN & ROBIN — 3.990


BUST-A-MOVE 2 — 3.990


COLIN MCRAE RALLY — 4.990


COMMAND & CONQUER — 3.990


COMMAND & CONQUER RED ALERT — 3.990


CONSTRUCTOR — 3.990

COOL BOARDERS 2 — 3.490


CRASH BANDICOOT — 3.490


CRASH BANDICOOT 2 — 3.490


CROC — 3.990


DARKLIGHT CONFLICT — 1.990


DESTRUCTION DERBY — 3.490


DESTRUCTION DERBY 2 — 3.490


DOOM — 3.990


EL MUNDO PERDIDO — 3.990


FANTASTIC FOUR — 3.990


FINAL FANTASY VII — 3.490


FORMULA 1 — 3.490


FORMULA 1 ´97 — 3.490


FORSAKEN — 3.990


G-POLICE — 3.490


GRAN TURISMO — 3.490


GRAND THEFT AUTO — 4.990


HEART OF DARKNESS — 4.990


HERCULES — 3.490


INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98 — 3.890


INTERNATIONAL TRACK & FIELD — 3.890


JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA — 3.990


LOADED — 3.490


MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE — 3.990


MEDIEVIL — 3.490


MICKEY´S WILD ADVENTURE — 3.490


MICRO MACHINES V3 — 4.490


MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 — 4.990


MORTAL KOMBAT TRILOGY — 3.990


MOTO RACER — 3.990

PANDEMONIUM — 3.490


PORSCHE CHALLENGE — 3.490


RAYMAN — 3.290

RESIDENT EVIL — 3.990

RESIDENT EVIL 2 — 4.490


RIDGE RACER — 3.490


RIDGE RACER REVOLUTION — 3.490

ROAD RASH — 3.990


SOUL BLADE — 3.490

SOVIET STRIKE — 3.990

SPACE JAM — 3.990


STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA — 3.990


SUPER CROSS ´98 — 3.990


TEKKEN — 3.490


TEKKEN 2 — 3.490


TEKKEN 3 — 3.490


TENNIS ARENA — 4.990

TIME CRISIS — 3.490


TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP — 4.990


TOMB RAIDER — 4.990


TOMB RAIDER II — 4.990

TOSHINDEN — 3.490

TRUE PINBALL — 3.990

V-RALLY — 4.990

WIPE OUT — 3.490


WIPE OUT 2097 — 3.490


WORMS — 3.990


WWF WARZONE — 3.990







pedidos por internet: www.centromail.es

# PlayStation

## NOVEDADES




| Juego | Precio | Juego | Precio | Juego | Precio | Juego | Precio | Juego | Precio | Juego | Precio | Juego | Precio |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 360 THREE SIXTY | 7.490 | AIRONAUTS | 8.490 | ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS | 6.990 | APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK) | 7.990 | ASTERIX | 7.490 | ATTACK OF THE SAUCERMAN | 6.990 | BICHOS | 7.990 |
| BLOODY ROAR 2 | 7.490 | BOMBERMAN | 7.490 | BOMBERMAN FANTASY RACING | 7.490 | BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO | 7.490 | CAPCOM GENERATIONS | 7.490 | CARMAGEDDON | 7.990 | CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING | 8.490 |
| CHESSMASTER II | 8.490 | CIVILIZATION II | 8.490 | CROC 2 | 7.490 | DARK STALKERS 3 | 7.490 | DIVER´S DREAM | 7.990 | DRIVER | 8.490 | EGYPT 1156 B.C. | 7.490 |
| EVILZONE | 7.990 | G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE | 6.990 | HOT WHEELS | 7.490 | KAGERO DECEPTION 2 | 7.490 | KENSEI SACRED FIST | 7.990 | KURUSHI FINAL | 6.990 | LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER | 8.490 |
| MADDEN NFL 2000 | 7.490 | MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER | 7.490 | MASTER OF MONSTERS | 7.490 | METAL GEAR SOLID | 8.990 | MISSION IMPOSSIBLE | CONS. | MONKEY HERO | 8.490 | MULAN AVENTURA INTERACTIVA | 6.990 |
| NBA PRO ´99 | 7.990 | NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE | 7.990 | NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING | 8.490 | OMEGA BOOST | 6.990 | POINT BLANK 2 | 6.990 | POP´N´POP | 7.490 | POY POY 2 | 7.990 |
| PRINCE NASEEM BOXING | 8.490 | QUAKE II | 8.490 | R-TYPE DELTA | 6.990 | RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR | 7.490 | RC STUNT COPTER | 7.490 | RE-VOLT | 7.490 | RIDGE RACER TYPE 4 | 7.990 |
| RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR | 8.490 | SHADOWMAN | 7.490 | SILENT HILL | 8.990 | SLED STORM | 7.490 | SPEED FREAKS | 7.990 | STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA | 7.490 | STREET FIGHTER ALPHA 3 | 7.490 |
| STREET FIGHTER COLLECTION 2 | 6.990 | SYPHON FILTER | 7.990 | THE GUARDIAN OF DARKNESS | 7.490 | THE X-FILES | 7.990 | TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45 | 7.990 | TONY HAWK´S SKATEBOARDING | CONS. | TRAP RUNNER | 7.990 |
| TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 | 7.490 | V-RALLY 2 | 8.490 | VERSALLES | 7.490 | VIRUS | 7.490 | WING OVER 2 | 8.490 | WIP3OUT | 7.990 | WWF ATTITUDE | 7.490 |





















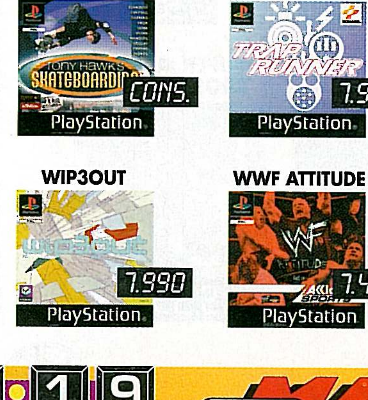










pedidos por telÉfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

# GAME BOY · GAME BOY COLOR




**GAME BOY POCKET** — 7.990

NEGRA / ROSA / ROJA / AZUL / AMARILLA / VERDE / TRANSPARENTE



**ADAP. CORRIENTE LOGIC3** — 1.290

**GAME BOY CAMARA** — 7.990

VERDE / AMARILLO / AZUL / ROJO



**GAME BOY PRINTER** — 9.490

**GAME LINK** — 1.990



**HANDYPAK INTERACT** — 3.490

**LUPA + LUZ LOGIC 3 LIGHT MAGNIFIER** — 1.490



**MALETÍN DELUXE CASE LOGIC 3** — 1.990

**PULSEPAK INTERACT** — 1.990

**GAME BOY PRINTER PAPEL** — 1.490




**GAME BOY COLOR** — 12.490

PURPLE / CLEAR PURPLE / BERRY RED / TEAL / YELLOW / LIME GREEN

**LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2** — 2.990

**GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2** — 13.990

**CARMAGEDDON** — 5.990

**SUPER MARIO BROS. DELUXE** — 5.990

## GAME BOY














| Juego | Precio |
|---|---|
| ALADDIN | 4.990 |
| DONKEY KONG LAND | 3.990 |
| DONKEY KONG LAND 2 | 3.990 |
| DONKEY KONG LAND 3 | 3.990 |
| DUCK TALES | 4.990 |
| KIRBY´S DREAM LAND 2 | 3.990 |
| MARIO & YOSHI | 3.990 |
| STREET FIGHTER II | 3.990 |
| SUPER MARIO LAND | 3.990 |
| SUPER MARIO LAND 2 | 3.990 |
| SUPER MARIO LAND 3 | 3.990 |
| SUPER RC PRO-AM | 3.990 |

## GAME BOY COLOR

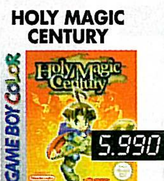












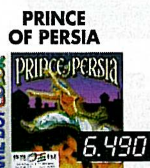
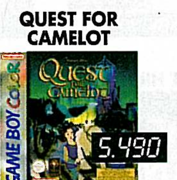








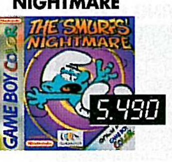













| Juego | Precio |
|---|---|
| A BUG´S LIFE | 5.990 |
| ALL STAR TENNIS ´99 | 5.990 |
| ASTERIX & OBELIX | 5.490 |
| BATTLESHIP | 5.490 |
| BOMBERMAN QUEST | 5.990 |
| BUGS BUNNY & LOLA BUNNY | 4.990 |
| BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 | 5.990 |
| BUST-A-MOVE 4 | 5.990 |
| CENTIPEDE | 4.990 |
| CHASE HQ | 5.490 |
| CONKER´S POCKET TALES | 5.990 |
| DROPZONE | 4.990 |
| DUKE NUKEM | 5.990 |
| F-1 WORLD GRAND PRIX | 5.990 |
| FROGGER | 4.990 |
| GOLDEN GOAL | 5.490 |
| HOLY MAGIC CENTURY | 5.990 |
| HORMIGAZ | 5.990 |
| INTER. SUPERSTAR SOCCER ´99 | 5.890 |
| LEGEND OF THE RIVER KING | 5.990 |
| LOGICAL | 4.990 |
| LUCKY LUKE | 5.490 |
| MAYA THE BEE | 5.990 |
| MORTAL KOMBAT 4 | 4.990 |
| NBA PRO ´99 | 5.890 |
| PRINCE OF PERSIA | 6.490 |
| QUEST FOR CAMELOT | 5.490 |
| R-TYPE DX | 5.990 |
| RUGRATS LA PELICULA | 5.990 |
| SHADOWGATE CLASSIC | 5.990 |
| SPACESTATION SILICON VALLEY | 5.490 |
| SPY HUNTER / MOON PATROL | 4.990 |
| SPY vs. SPY | 5.490 |
| SUPER BREAKOUT | 4.990 |
| SYLVESTER & TWEETY | 4.990 |
| THE LEGEND OF ZELDA DX | 5.990 |
| THE SMURFS´ NIGHTMARE | 5.490 |
| TOP GEAR RALLY | 6.490 |
| TUROK 2: SEEDS OF EVIL | 5.990 |
| V-RALLY | 5.490 |
| WARIOLAND 2 | 5.990 |
| WWF ATTITUDE | 5.990 |



# Nintendo 64






**ALL STAR TENNIS '99** 9.490



**BEETLE ADVENTURE RACING** 9.490

**CASTLEVANIA** 11.490

**CHAMELEON TWIST** 4.990



**COMMAND & CONQUER** 9.490



**DARK RIFT** 4.990

**DOOM 64** 3.990



**F-1 WORLD GRAND PRIX** 5.990



**F-1 WORLD GRAND PRIX II** 9.490

**F-ZERO X** 5.990

**FIFA '99** 9.490



**FLYING DRAGON** 8.490



**GOEMON-MYSTICAL NINJA 2** 11.490



**GOLDEN EYE 007** 5.990

**HOT WHEELS** 9.490



**LYLAT WARS** 5.990



**MAGICAL TETRIS CHALLENGE** CONS.



**MARIO GOLF** 9.490

**MARIO KART 64** 5.990



**MARIO PARTY** 9.490



**MILO'S ASTRO LANES** 8.490



**MISSION: IMPOSSIBLE** 7.490

**MONACO G. P. R. SIMULATION 2** 9.490



**MONSTER TRUCK MADNESS** 9.490



**NBA COURTSIDE** 5.990

**NBA PRO '99** 11.490



**NHL PRO '99** 11.490



**OLYMPIC HOCKEY '98** 3.990



**QUAKE 64** 3.990

**QUAKE II** 9.490



**RE VOLT** 9.490

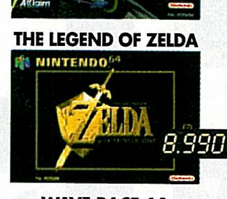


**RUGRATS: TREASURE HUNT** CONS.



**SNOWBOARD KIDS** 5.990

**SUPERMAN** 10.490



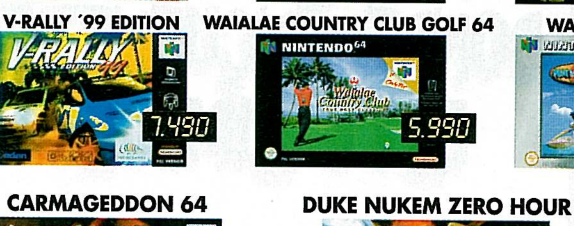
**THE LEGEND OF ZELDA** 8.990



**TONIC TROUBLE** 9.490



**V-RALLY '99 EDITION** 7.490



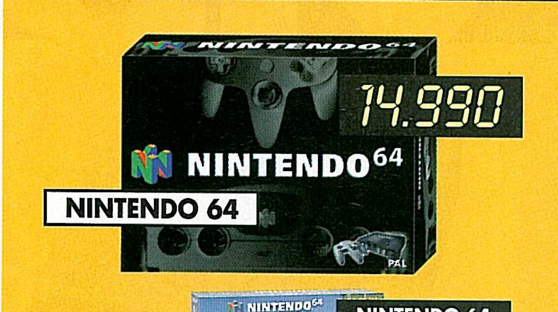
**WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64** 5.990



**WAVE RACE 64** 5.990



**WWF ATTITUDE** 10.490



**NINTENDO 64** 14.990



**NINTENDO 64 MARIO PAK** 19.900

**NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER** 25.990

**CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3** 1.290

**CABLE RF** 2.990

**C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD** 2.990



**CONTROLLER** 4.990

**DEXDRIVE INTERACT** 5.900

**JAM!!** 9.990



**MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3** 4.990

**MANDO DE CONTROL COLORES** 4.990

**MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x)** 2.190



**MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB** 990

**MEMORY EXPANSION PAK** 4.990

**MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)** 2.990



**POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL** 4.990



**RUMBLE PAK** 3.490

**RUMBLE PAK + MEMORY PAK** 5.990



**TRILOGY 64** 4.990

**ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE** 5.490

**VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM** 19.990



**VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL** 11.990

**VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1** 7.990

**VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE** 10.990



**CARMAGEDDON 64** 8.490



**DUKE NUKEM ZERO HOUR** 8.490



**HYBRID HEAVEN** 11.490



**SHADOWMAN** 10.490



**STAR WARS: EPISODE 1-RACER** 9.490

pedidos por teléfono:









**A CORUÑA**
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

**A CORUÑA Santiago**
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

**ÁLAVA Vitoria**
C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

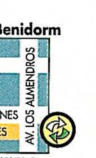
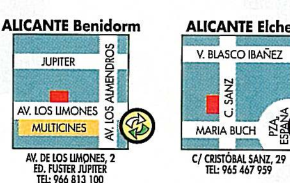
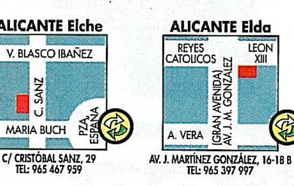
## CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

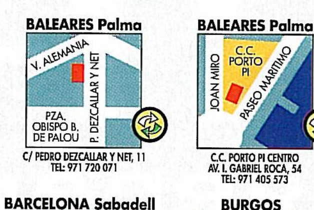
**Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:**

**913 802 892**




www.centromail.es



**ALICANTE**
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951

**ALICANTE**
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

**ALICANTE Benidorm**
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JÚPITER
TEL: 966 813 100

**ALICANTE Elche**
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

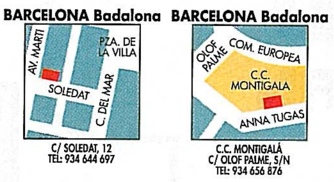
**ALICANTE Elda**
AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

**ALMERIA**
AV. DE LA ESTACIÓN, 28
TEL: 950 260 643

**BALEARES Palma**
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

**BALEARES Palma**
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

**BARCELONA** (Glories)
C.C. GLORIES, LOCAL A-112
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064






**BARCELONA** (Plaça Catalunya)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

**BARCELONA** (Plaça Sants)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

**BARCELONA Badalona**
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

**BARCELONA Badalona**
C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

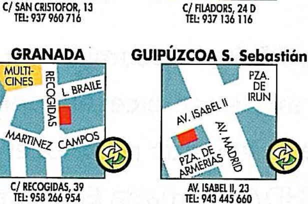
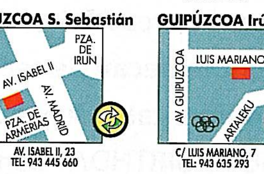
**BARCELONA Manresa**
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

**BARCELONA Mataró**
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

**BARCELONA Sabadell**
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

**BURGOS**
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

**CÁDIZ Jerez**
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962



**CASTELLÓN**
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

**CÓRDOBA**
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

**GIRONA**
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

**GIRONA Figueres**
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

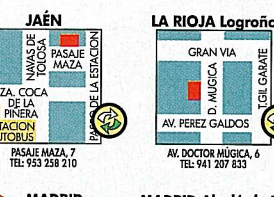
**GIRONA Palamós**
C/ ENRIC VINCKE, S/N
TEL: 972 601 665

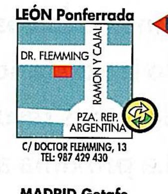
**GRANADA**
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

**GUIPÚZCOA S. Sebastián**
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

**GUIPÚZCOA Irún**
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

**HUESCA**
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404







**JAÉN**
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

**LA RIOJA Logroño**
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

**LAS PALMAS**
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

**LAS PALMAS** (Nueva dirección)
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

**LEÓN Ponferrada**
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

**MADRID** (Callao)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

**MADRID** (Atocha)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

**MADRID** (Bº Pilar)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

**MADRID** (San Blas)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882










**MADRID** (Sol)
C/ MONTERA, 32, 2º 2
TEL: 915 224 979

**MADRID Alcalá de H.** (Nueva dirección)
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

**MADRID Alcobendas**
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 520 387

**MADRID Alcorcón**
C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

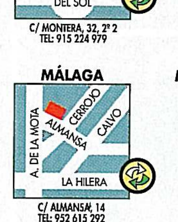
**MADRID Getafe**
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

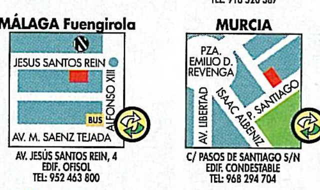
**MADRID Las Rozas**
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

**MADRID Móstoles**
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

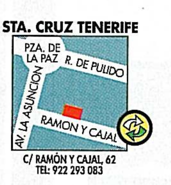
**MADRID Pozuelo**
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

**MADRID Torrejón**
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411











**MÁLAGA**
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

**MÁLAGA Fuengirola**
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

**MURCIA**
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

**NAVARRA Pamplona**
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

**PONTEVEDRA Vigo**
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

**SALAMANCA**
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

**STA. CRUZ TENERIFE**
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

**SEGOVIA**
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

**SEVILLA**
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223
















**SEVILLA**
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

**VALENCIA**
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

**VALENCIA**
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

**VALENCIA Gandía**
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQUE DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

**VALLADOLID**
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

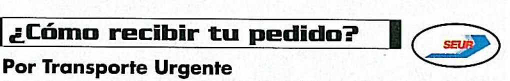
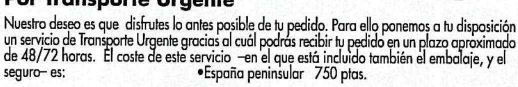
**VIZCAYA Bilbao**
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

**VIZCAYA Las Arenas**
C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

**ZARAGOZA**
C/ ANTONIO SANGENÍS, 6
TEL: 976 536 156

**ZARAGOZA**
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

CENTROS CON CAMBIO Y ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

## Tu pedido de forma sencilla

### ¿Cómo realizar tu pedido?

**Por Teléfono**

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

**Por Fax**

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

**Por Internet**

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

### ¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

**Por Transporte Urgente**

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

## CUPÓN DE PEDIDO

***Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.***




Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

| SISTEMA | DESCRIPCIÓN | UDS. | PRECIO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

SPJ

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

**Envío por Transporte Urgente**
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

**IMPORTE TOTAL**

***Pedido realizado por:***

Nombre: ______ Apellidos ______
Calle/Plaza: ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ______ C.P ______
Provincia: ______ Tf.: (    ) ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-10-99




Haz Tu pedido por telEfono: 902·17·18·19



# la nueva RPG generación
## MADE IN JAPAN

Coordinado por **THE ELF**

**Aunque los primeros *RPG* que acompañan el nacimiento de una consola siempre pecan de ser excesivamente cortos y prácticamente experimentales, hay que reconocer que esta creación de HUDSON SOFT-BIRTHDAY llamada ELEMENTAL GIMMICK GEAR para *DREAMCAST* ha captado la esencia de los esquemas clásicos del género, como ZELDA de *SNES* o ALUNDRA, salvando las distancias. Nos sumerge en una curiosa historia aderezada por unas resultonas secuencias *CG* y un desarrollo muy adictivo. La próxima aparición de GRANDÍA y EVOLUTION en España es la gran sorpresa del mes.**

*Este es el momento donde **E.G.G.** alcanza su máximo esplendor gráfico en su formato 2D. El resto de escenarios es excesivamente invariable.*







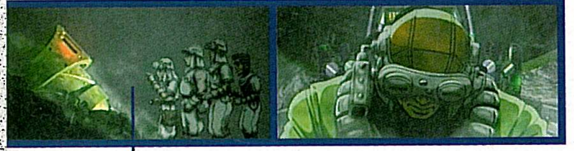






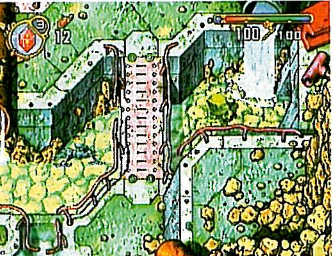




*La secuencia de introducción de **ELEMENTAL GIMMICK GEAR** mezcla impactantes secuencias CG con animaciones clásicas logrando un curioso efecto.*

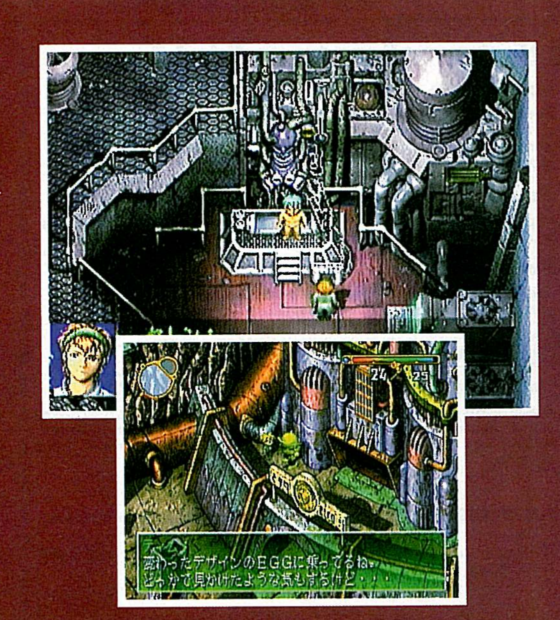






# ELEMENTA

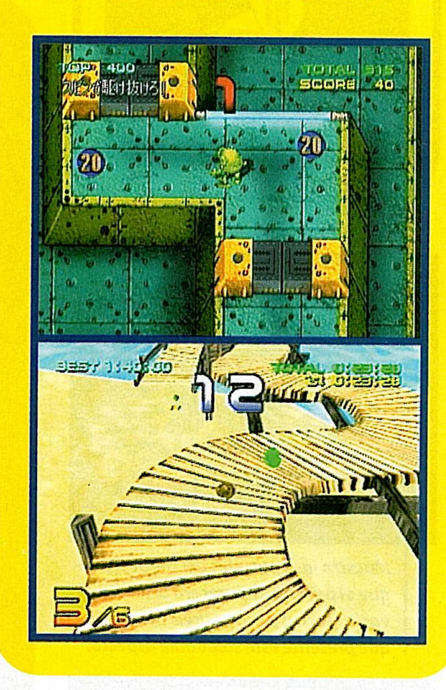
**ELEMENTAL GIMMICK GEAR** comparte el honor con EVOLUTION de ESP/STING de ser uno de los primeros *RPG* que apareció para ***DREAMCAST*** en sus primeros meses de vida en **Japón**. Debutar en este género es una difícil papeleta debido al poco tiempo de reacción y desarrollo generado por el consiguiente lanzamiento de una nueva máquina. No hay más que recordar juegos como BEYOND THE BEYOND en ***PLAYSTATION*** para apoyar esta lógica teoría. El resultado en la mayoría de los casos es un *RPG* de corta duración y a mitad de camino entre las consolas de anterior generación y las nuevas tecnologías. **E.G.G.** es un claro ejemplo de todo lo mencionado, y gráficamente es superado con creces por títulos como SAGA FRONTIER 2 o LEGEND OF MANA. Pero sin embargo, gracias a su





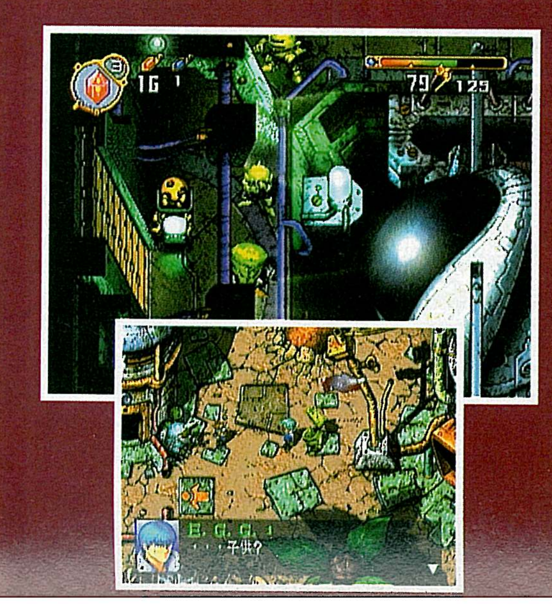



**Race & Trial.** Si obsequiamos a uno de los científicos de la base con una generosa cantidad de dinero, accederemos a dos divertidos minijuegos. *Trial* nos ofrece una prueba contra el tiempo y *Race* una curiosa carrera de E.G.G.'s sobre un sencillo entorno 3D.






# L GIMMICK GEAR



adictivo desarrollo, logra levantar cabeza y aguantar con orgullo y dignidad su difícil papel. Para que os hagáis una idea de cómo es **E.G.G.**, os diré que al recorrer su mapeado en 2D dibujado a mano (y bautizado por HUDSON como *Full Ilustration Map*), rápidamente te vienen a la cabeza juegos como ZELDA de ***SNES*** o ALUNDRA de ***PLAYSTATION***, salvando las distancias por supuesto, con unos recargados escenarios repletos de color y atractivos motivos ornamentales que nos trasladan a una extraña y anacrónica civilización. El clásico desarrollo de ir descubriendo nuevas zonas gracias a la consecución de los correspondientes *items* y poderes para el robot-coraza, se convertirá en su mayor atractivo. Os puedo asegurar que yo no paré de jugar hasta completarlo, cosa que su-



## FICHA *Técnica*



| | |
|---|---|
| CONSOLA | DREAMCAST |
| TIPO | ACTION-RPG |
| COMPAÑIA | HUDSON SOFT |
| PROGRAMADOR | BIRTHDAY |
| FORMATO | 1 GD ROM |
| VERSION JAPON | 27-5-99 |
| VERSION USA | SIN CONFIRMAR |
| VERSION PAL | SIN CONFIRMAR |



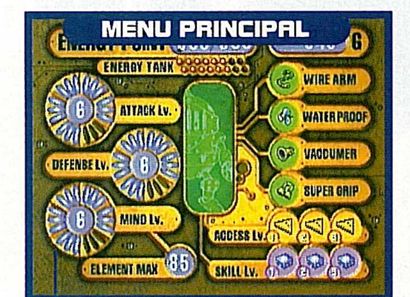




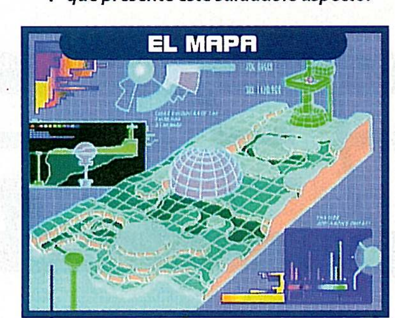







*Muestra las aptitudes del robot y, aunque al principio aparecerá totalmente vacío, poco a poco podréis conseguir que presente este saludable aspecto.*



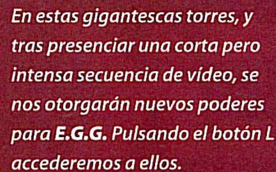

*Este es el sencillo mapa del juego, y su única utilidad será mostrarnos nuestra situación al más puro estilo «usted está aquí». Totalmente prescindibe.*





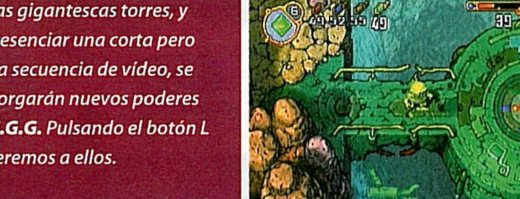

cedió tras unas quince horas de juego. La aventura de **E.G.G.** dará inicio acompañada por un deslucido menú con la equipación del robot en el que no tendréis absolutamente nada, y otro sub-menú de poderes tan desolador o más que el anterior. Pero rápidamente comenzaréis a encontrar objetos que ampliarán el poder del robot, su resistencia, su capacidad y que añadirán nuevas facultades al rechoncho robotín amarillo, como lanzar un brazo extensible, levantar objetos que bloqueen vuestro





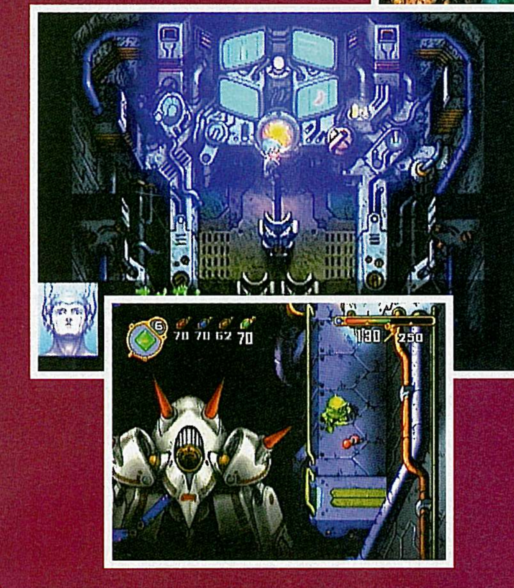








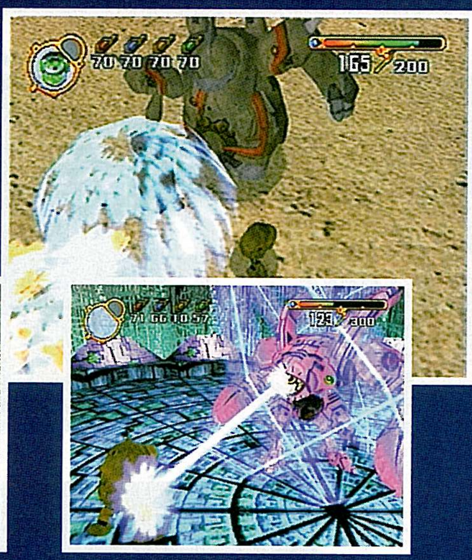
*En estas gigantescas torres, y tras presenciar una corta pero intensa secuencia de vídeo, se nos otorgarán nuevos poderes para **E.G.G.** Pulsando el botón L accederemos a ellos.*



paso, abrir puertas de seguridad, avanzar contra corriente, arrastrar y empujar pesados bloques de piedra y otras acciones vitales para el desarrollo del juego. Este es el desarrollo básico de **E.G.G.**, que tiene lugar en un limitado mapeado 2D, al igual que los combates de poca entidad que tendremos que librar continuamente con los numerosos enemigos del juego y que nos permitirán ganar dinero, energía y reservas de roca mágica. Pero, he aquí que cuando llegue el momento de enfrentarnos a un enemigo importante, aparecerá la pantalla de carga y seremos testigos de un curioso e impecable combate en 3D con texturas de altí-

**Combates de alta tecnología.** Uno de los pocos aspectos originales de E.G.G. es la existencia de espectaculares combates en 3D contra los grandes enemigos del juego. El motor 3D que da vida a estos enfrentamientos es bastante potente y demuestra a la perfección las sólidas aptitudes tecnológicas de *Dreamcast*. El penúltimo combate nos llevará al espacio, donde tendrá lugar un espectacular duelo de *mechas*. El único combate que presentará cierta dificultad es el último.







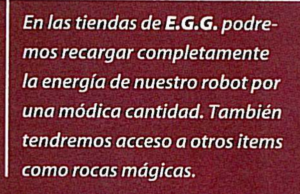

sima calidad y un motor 3D de gran cilindrada poligonal. Ahora controlaremos a nuestro robot en un recinto limitado y tendremos que acabar con el enemigo a golpe de puño, poder especial o ambos. Por desgracia, estos enemigos no llegan ni a la decena y en algunos casos no sabremos si le estamos produciendo daño alguno. Otro aspecto a tener en cuenta es la atmosférica y resultona banda sonora, que aunque no hace gala de muchas piezas, sí han sido creadas con cierto talento. Tampoco sería



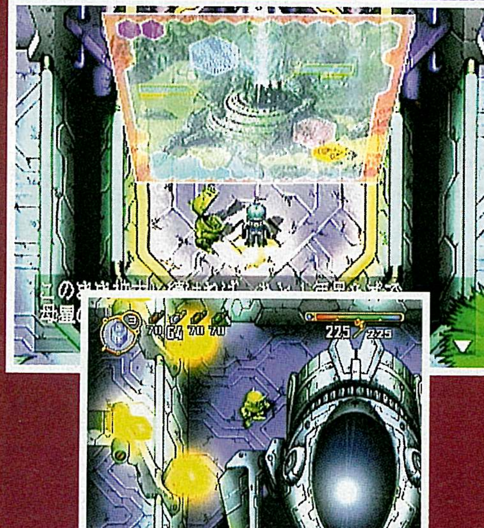


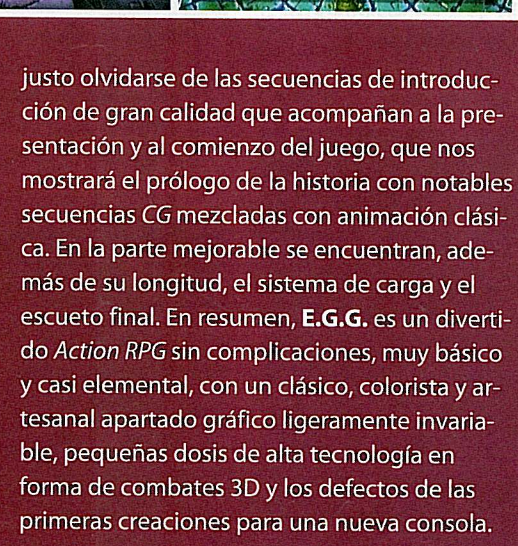






*En las tiendas de* ***E.G.G.*** *podremos recargar completamente la energía de nuestro robot por una módica cantidad. También tendremos acceso a otros items como rocas mágicas.*





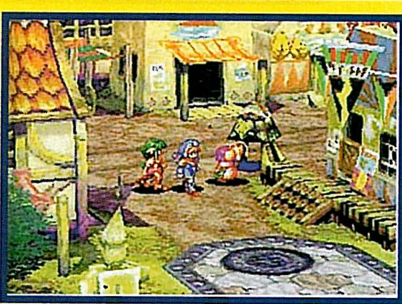
justo olvidarse de las secuencias de introducción de gran calidad que acompañan a la presentación y al comienzo del juego, que nos mostrará el prólogo de la historia con notables secuencias *CG* mezcladas con animación clásica. En la parte mejorable se encuentran, además de su longitud, el sistema de carga y el escueto final. En resumen, **E.G.G.** es un divertido *Action RPG* sin complicaciones, muy básico y casi elemental, con un clásico, colorista y artesanal apartado gráfico ligeramente invariable, pequeñas dosis de alta tecnología en forma de combates 3D y los defectos de las primeras creaciones para una nueva consola.













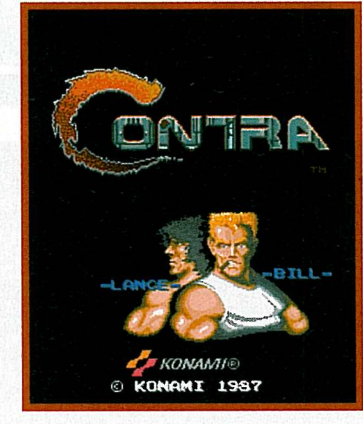
## UBI SOFT DISTRIBUIRÁ GRANDIA Y EVOLUTION

Una de las grandes noticias del pasado **ECTS**, además de la presencia de SaGa Frontier 2, Vandal Hearts II y Star Ocean: The Second Story, fue la futura distribución de los juegos de ESP Grandia (PlayStation) y Evolution: The World of Sacred Device (Dreamcast) en Europa por parte de Ubi Soft. Aunque la fecha de salida de ambos títulos no es definitiva, parece que nos llevará a febrero del próximo año.




Coordinado por **J. C. MAYERICK**

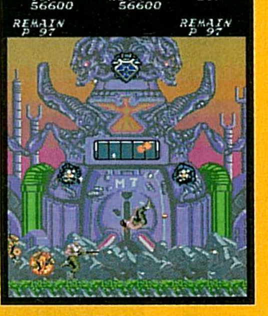
**Si tuviésemos que buscar una compañía con un catálogo de juegos tan completo y repleto de calidad como el de KONAMI, seguramente habría que darse por vencido. No es por desmerecer a otras compañías, pero desde el comienzo de los tiempos, la firma japonesa ha creado una serie de clásicos que intentaremos traeros en posteriores números. Para empezar, aquí tenéis el excepcional CONTRA.**






*El gigantón de los últimos niveles incordiaba más de lo habitual. Por suerte, CONTRA ofrecía la posibilidad de dos jugadores simultáneos.*

# CONTRA



## Jefes estáticos

**La particularidad de los enemigos de final de fase de CONTRA radicaba en su estatismo. Por lo general eran grandes contrucciones con cañones a los que había que disparar. Todos eran así menos uno. El alien del último nivel, aunque también permanecía estático, le daba un leve toque de distinción a este apartado.**

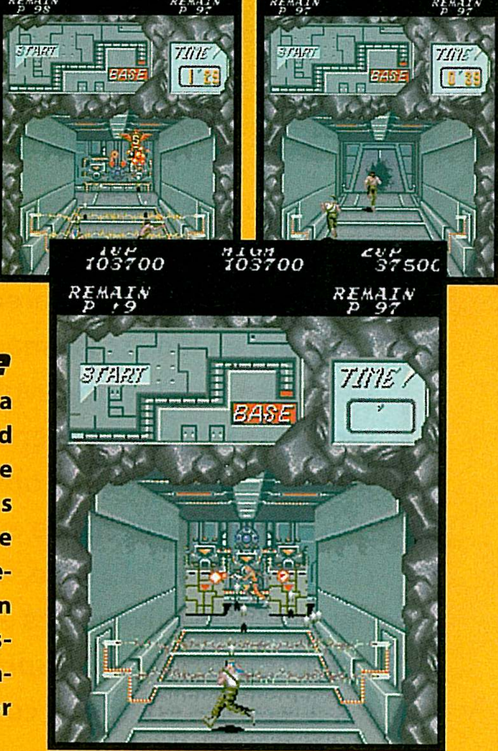


*El nivel más elevado de dificultad (seleccionable sólo desde la placa) es un infierno. La cantidad de balas y enemigos que se acumulan en pantalla es realmente espectacular.*







## El corredor de la muerte

**CONTRA/GRYZOR contaba con una particularidad muy interesante. Entre algunos de los niveles había unas fases que se desarrollaban en el interior de largos pasillos, en los que había que destrozar una especie de interruptores para poder avanzar. Era genial.**

KONAMI, no es ningún secreto, es una de las compañías con mayor renombre en el panorama del videojuego. Pero dicho nombre empezó a curtírselo hace ya mucho tiempo, con unas **COIN-OP** realmente buenas y unas conversiones para los sistemas de la época (especialmente ***MSX***), realmente soberbias. **CONTRA** es uno de los títulos más carismáticos de la compañía, una **COIN-OP** que llegó a nuestro país bajo el nombre **GRYZOR**, con el que sin duda estaréis mucho más familiarizados. Las diferencias entre **CONTRA** y **GRYZOR** no se limitaban sólo al nombre. Mientras que en el primero el modo de dos jugadores era cooperativo, en el segundo ambos afrontaban cada nivel por turnos. La belleza de **CONTRA** no radicaba sólo en sus escenarios, sino en una variedad muy extensa de enemigos y niveles, entre los que se encontraban jefes finales de tamaño descomunal y fases de *scroll* lateral mezclados con niveles de perspectiva trasera. Estas, sin duda, fueron las características más recordadas de una **COIN-OP** cuya dificultad, a pesar de ser bastante elevada, permitía finalizar la aventura con cierta comodidad.



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| COMPAÑIA | KONAMI |
| AÑO | 1987 |
| GENERO | SHOOT'EM-UP |
| FASES | 7 + 5 JEFES |

*La cascada es uno de los niveles más carismáticos de todo el juego. Llegar hasta lo más alto era un auténtico reto.*







*El mapa que aparece sobre la pantalla sólo servía para conocer el número de pantallas que quedaban para salir del pasillo.*

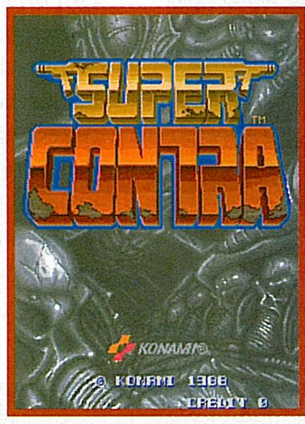



Sólo tuvo que pasar un año para que KONAMI diese continuidad a su inolvidable CONTRA. Parece mentira, pero en tán escaso margen de tiempo se observa una evolución técnica realmente sorprendente. Aunque ya en CONTRA se observaban ciertos ramalazos de evolución (más de un plano de *scroll* en determinados niveles), es en este **SUPER CONTRA** donde los *sprites* de los diferentes enemigos comienzan a tener un tamaño considerable. ¡Y de eso hace 11 años!





*KONAMI no se cortaba un pelo a la hora de fusilar los aliens de* ***H.R. Giger*** *en sus juegos. El que aparece a la derecha de estas líneas es, simplemente, idéntico.*

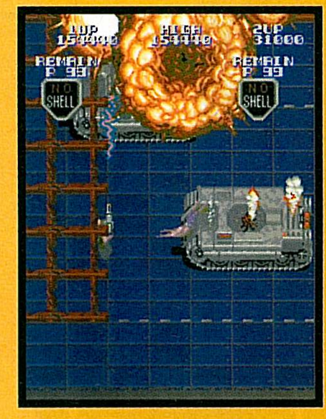



*Tras la intro del juego aparecía la impactante pantalla del título, con el nombre del juego sobre un soberbio fondo alien.*



*El comienzo del juego, con los personajes protagonistas bajando del helicóptero. El mismo que les recoge al final del juego.*







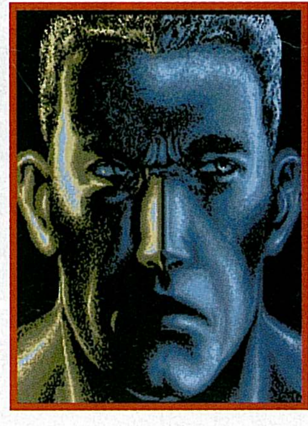


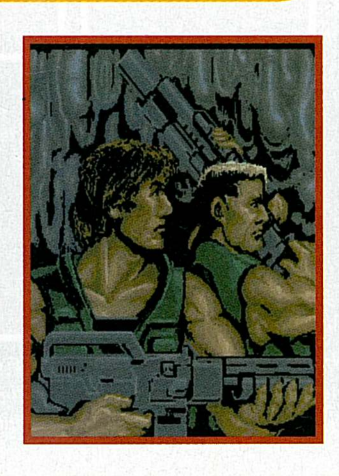




**Diferentes perspectivas** En CONTRA la variedad de niveles venía marcada por la presencia de fases laterales y la incorporación de niveles con la vista situada en la parte anterior de la pantalla. En SUPER CONTRA la cosa cambiaba considerablemente. La fases laterales permanecían intactas, pero en esta ocasión cobraban cierta profundidad con la incorporación de desniveles (pantalla de abajo a la izquierda). La gran novedad eran los niveles con perspectiva cenital, al estilo de clásicos como COMMANDO o IKARI WARRIORS. No es a lo que nos acostumbró CONTRA, pero tampoco está mal.









*La intro del juego. Así, estática, no parece gran cosa, pero lo cierto es que con las voces ganaba bastante.*



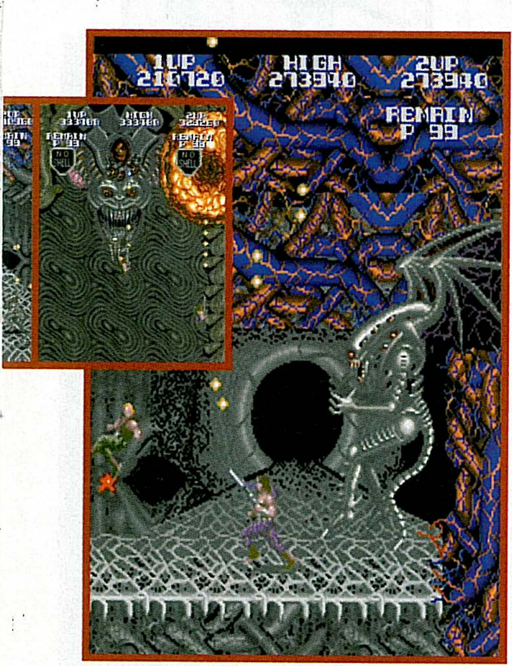
La escena final del juego, con el helicóptero a lo lejos que viene en busca de los protagonistas. La verdad es que todos los gráficos del juego tenían un aspecto como... no sé... como lavado.

Una de las escenas más impactantes del juego. Un impresionante helicóptero estallando en el aire. La acumulación de sprites, en ocasiones, provocaba ralentizaciones durante el juego.





# SUPER CONTRA



Un sprite de ese tamaño era impensable en el primer CONTRA de KONAMI. La evolución en este sentido fue muy importante.

Es cierto. En tan sólo un año la evolución que sufrió el juego fue realmente espectacular. **SUPER CONTRA** superaba con mucho la calidad técnica de su predecesor, aunque jamás llegó a alcanzar el carisma del primero. La ausencia de los niveles en el interior de los pasillos pudo ser una de las causas de que esta secuela no fuese identificable fácilmente. Las diferencias técnicas entre uno y otro juego se hacían evidentes incluso en la misma placa utilizada por cada ***COIN-OP***. Mientras CONTRA tenía un procesador central M6809 a 1,5 Mhz, **SUPER CONTRA** contaba ya con un Z80 a 3,5 Mhz (para los no informados, un ***ZX SPECTRUM*** estaba gobernado por un Z80 mejorado). Por supuesto, el procesador no lo es todo, pues de hecho es el *hardware* gráfico el que juega el papel más importante a la hora de ofrecer mejoras gráficas. De **SUPER CONTRA** lo primero que sorprendía era la calidad de sus gráficos. Los 1024 colores utilizados (por los 128 de CONTRA) permitían recrear escenarios mucho más elaborados, en los que se daba mucha más importancia a los motivos con apariencia alien. Cada nivel estaba repleto de enemigos de tamaño descomunal, varios planos de *scroll* y, por supuesto, una jugabilidad soberbia. El modo de dos jugadores, implantado «de serie» en todas las versiones de la máquina, se ejecutaba en modo cooperativo, es decir, ambos jugadores entraban en acción a la vez. Por último, si ya echábamos en cara a CONTRA/GRYZOR que no contase con un final decente (ni una mísera pantalla de congratulación), no podemos hacer menos con **SUPER CONTRA**. Una pantalla de despedida de dudosa calidad, con dos tipejos llamando al helicóptero que les sacará de allí. En fin, todo sea porque la memoria no invertida beneficie la longitud (bastante escasa, por cierto) del juego.

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| COMPAÑIA | KONAMI |
| AÑO | 1988 |
| GENERO | SHOOT'EM-UP |
| FASES | 7 |



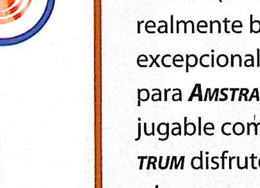

## CONTRA / SUPERCONTRA

# VERSIONES

**Como toda *Coin-Op* de KONAMI, Contra fue objeto de múltiples versiones, generalmente fieles al desarrollo original. Super Contra, en cambio, sólo contó con una versión más o menos basada en el original. Su nombre Contra Force/Contra 2, y fue programada para *NES*. Un juego que más tarde aparecería en versión robots como Probotector 2.**




Es realmente complicado entender cada juego, cada nombre y cada elemento relacionado con **Contra**. Lo más sencillo es empezar con las versiones de ordenadores de *8 bits*, con versiones de **Contra** (llamadas **Gryzor**) realmente buenas, en las que destacaba la excepcional calidad gráfica de la adaptación para ***Amstrad CPC***. ***Commodore 64*** era tan injugable como rápido, mientras que ***ZX Spectrum*** disfrutó de una adaptación muy jugable y bastante notable a nivel técnico. Las versiones de ***Atari ST*** y ***Amiga*** estuvieron anunciadas, aunque finalmente no llegaron a aparecer. De cualquier forma, se conoce una versión de **Super Contra**, para ***Commodore Amiga***, programada por NOVOTRADE y aparecida únicamente en **Estados Unidos**. En cuanto a consolas, ***Game Boy*** dispuso de dos buenos títulos llamados Contra Spirit y Contra: The Alien Wars. ***Genesis*** contó con la mejor versión existente, un excepcional Contra: Hard Corps, mucho mejor que el mismísimo Contra III: The Alien Wars de ***Super Nintendo***. ***NES*** contó con numerosas versiones... aunque en realidad eran el mismo juego. Contra era una genial versión que fue continuada con Contra 2 (Contra Force en **EE.UU.**). En **Europa** aparecieron bajo los nombres Probotector y Probotector 2, con robots en vez de humanos como protagonistas. ***PlayStation*** dispuso de C: The Contra Adventure y Contra: Legacy of War, este último también para ***Saturn***.





GRYZOR
AMSTRAD CPC

GRYZOR
ZX SPECTRUM

GRYZOR
COMMODORE 64

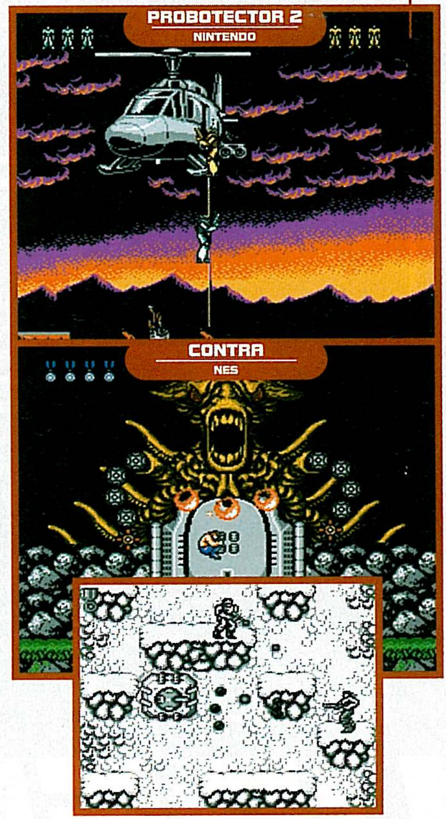
GRYZOR
MSX

GRYZOR
MSX

GRYZOR
ZX SPECTRUM



*Esta pantalla corresponde a Probotector 2 para **NES**, la versión con robots de Contra 2, también conocido como Contra Force. La verdad es que **NES** contó con versiones geniales.*







*Nadie duda en reconocer a Contra: Hard Corps como el mejor juego basado en **Contra** de todos los tiempos. Algunos incluso lo sitúan por encima de las **Coin-Op** de KONAMI.*

# ¡CUÍDATE!

**Ten siempre a mano a los mejores especialistas con el CD-ROM 'El médico interactivo' que te regala la revista CNR este mes. Explícale tus síntomas y él te dará el remedio adecuado.**

Un completísimo CD-ROM interactivo y multimedia con todo lo que necesitas para cuidar tu cuerpo. Incluye problemas específicos de la mujer, el hombre, los niños, información sobre urgencias, metabolismo, síntomas, procedimientos, infecciones, tóxicos y venenos, parásitos, alergias, enfermedades en viajes, dietas, vitaminas... Y hasta un cuerpo virtual para descubrir tu interior.

**CD-ROM GRATIS CON EL NÚMERO DE OCTUBRE**










Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA




# Manga Zone

Coordinado por **NEMESIS**

Es una de las series más populares entre los *otakus* españoles gracias a su reciente pase televisivo por La 2 de **TVE**, y su adaptación a manga se lleva publicando con gran éxito en nuestro país desde hace meses. **Slayers** es todo un fenómeno dentro y fuera de **Japón** que ha dado pie a un sinfín de videojuegos para los más diversos sistemas. En esta ocasión os hablamos de dos de las tres entregas producidas para **PlayStation**.

## SLAYERS ROYAL

## SLAYERS ROYAL 2

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | T. SHOTEN/ESP |
| PROGRAMADOR | ONION EGG |

# SLAYERS

Surgida, en forma de novela, de entre las páginas de la prestigiosa revista Dragon Magazine, **Slayers** es un fenómeno difícil de explicar en dos míseras páginas. Ha dado pie a novelas, mangas, tres series de animación (Slayers, Slayers NEXT y Slayers TRY-dos de las cuales han sido emitidas en **España** bajo el nombre de Reena y Gaudy-), *OVA´s*, cuatro largometrajes, *Radio Dramas* y, por supuesto, videojuegos. Empezando por sendos *RPG´s* para ***PC-9801*** y ***SFC***, y terminando con estos dos **Slayers Royal** para ***PSX*** y ***Saturn***, aparecidos respectivamente en 1998 y 99, bajo el sello de ESP y la editorial KADOKAWA SHOTEN. También existe otro título, esta vez sólo para ***PSX***, titulado Slayers Wonderful, comercializado por BANPRESTO en Noviembre en 1998, del que hablaremos algún día. La mecánica de **Slayers Royal 1** y **2** es casi idéntica. Por un lado está el modo conversación, que es una sucesión de pantallas estáticas con diálogos con otros personajes, y luego están las batallas tipo Vandal Hearts, en las que todas las posibles acciones a ejecutar están representadas por medio de útiles iconos. A mi particularmente ambos juegos me parecen una patata, pero comprendo que puedan encantar a los *fans* de la serie. Yo me he tragado durante años todo tipo de basuras con el sello Dragon Ball. Por cierto, si estáis interesados por **Slayers** os recomiendo el libro de ilustracciones Slayers Dra-Mata, con 116 páginas en color y B/N firmadas por **Rui Araizumi**. Buscadlo en las mejores tiendas.










El primer Slayers Royal irrumpió en las tiendas japonesas en Junio de 1998.

*Se trata de un RPG en toda regla con combates al estilo Shining Force o Vandal Hearts, en el que se intercalan pantallas estáticas con secuencias de animación, que son lo mejor del juego, junto con algunas magias vistosillas. Por desgracia el sistema de juego dentro de los combates no convence, ya que la máquina realiza por sí misma casi todas las acciones.*







En Julio de este año, ESP y K. SHOTEN sacaron al mercado la secuela de Slayers

*Royal, en la que se mejoró el sistema de iconos del original y se incorporaron secuencias de animación aún más espectaculares. Se ha optimizado el sistema de AI (Artificial Inteligence) e incorpora algunos detalles interesantes, como que las magias afecten a la orografía del campo de batalla. No es Vandal Hearts pero gustará a los fans de las serie.*

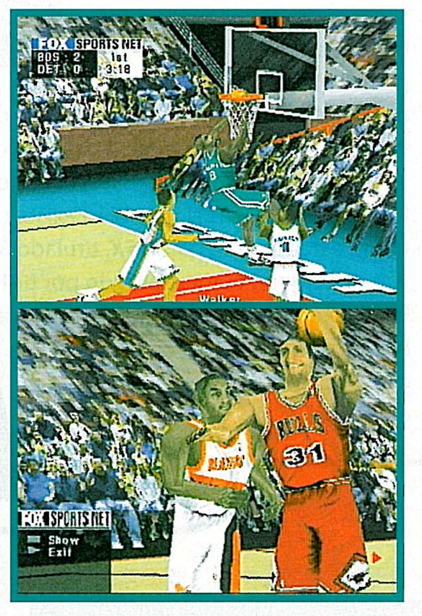




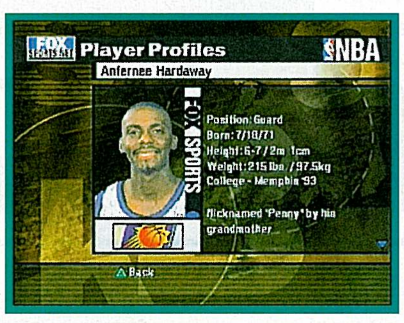

Coordinado por **J. ITURRIOZ**

**Queremos dar la bienvenida a FOX SPORT, una nueva compañía que inicia su andadura centrándose en el terreno deportivo. Las primeras muestras se centran en el mundo del baloncesto y del hockey sobre hielo. NBA BASKETBALL 2000 y NHL CHAMPIONSHIP 2000 nos dan una primera visión de lo que esta compañía puede ser capaz de dar de sí en futuros lanzamientos deportivos.**

*Como tarjeta de visita, NBA BASKETBALL 2000 deja muy claro que la nueva compañía va a por todas. El programa puede competir de tú a tú con los grandes títulos dentro de su género.*

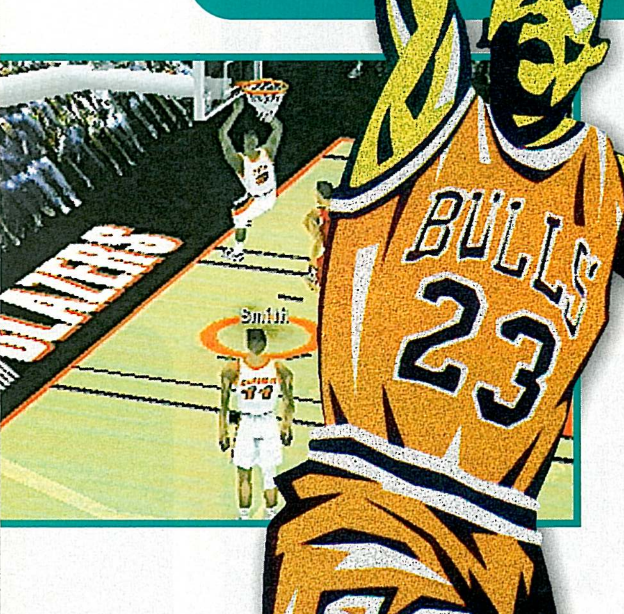



*La actualización de plantillas recoge los últimos fichajes de la temporada, como el de **Anfernee Hardaway** a los Suns de **Phoenix**.*

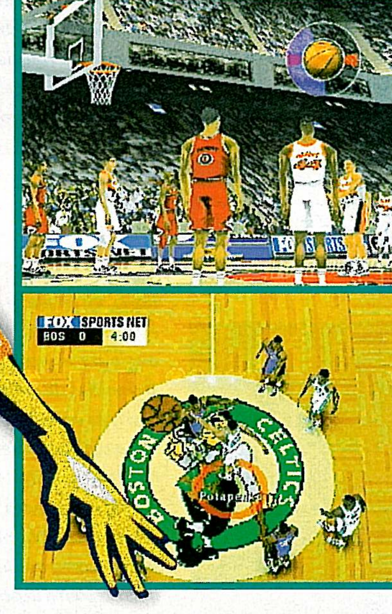


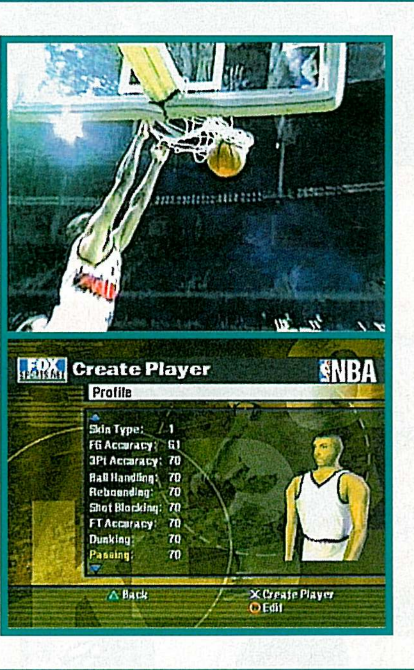



# NBA BASKETB

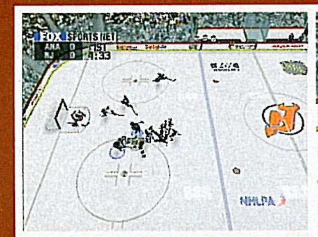


*La espectacular intro, el editor de jugadores o el sistema de tiros libres son sólo algunos de los aspectos incluidos.*




**FOX SPORTS es una nueva compañía que**



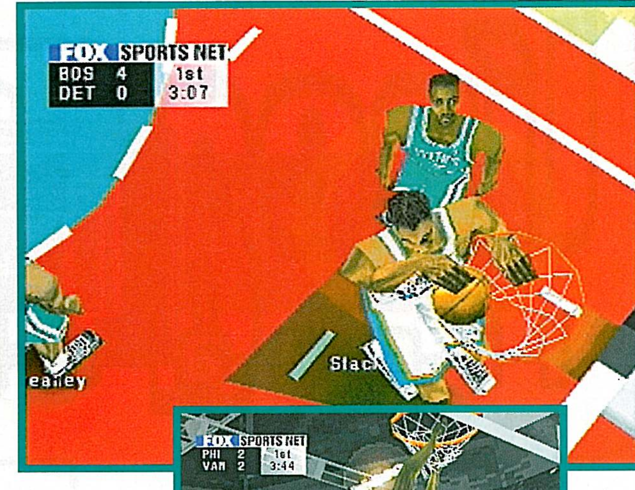


**NHL CHAMPIONSHIP 2000.** Junto al baloncesto, la nueva compañía ha elegido el hockey sobre hielo para hacer su bautismo. El programa mantiene el mismo estilo de presentación y menús incluido en NBA Basketball 2000, en el que destaca la impresionante *intro*. Sobre la pista los movimientos son muy suaves, incluyendo tanto los equipos de la NHL como diferentes selecciones nacionales. Además, se incluye una selección norteamericana junto a otra integrada del resto del mundo.

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | FOX SPORTS |
| PROGRAMADOR | FOX SPORTS |



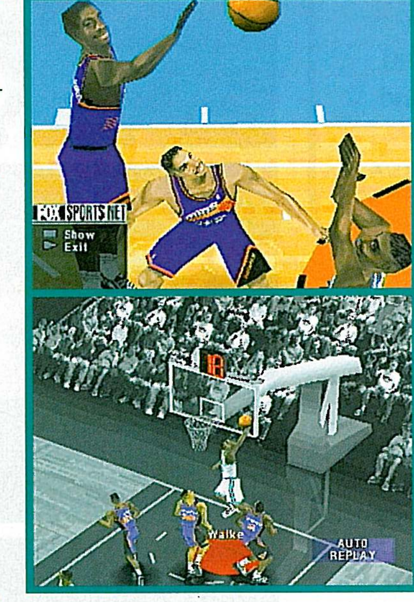
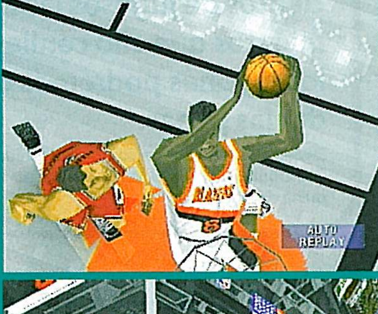
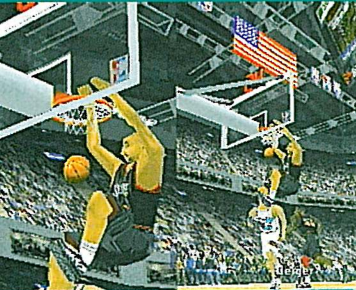









*Además de las repeticiones manuales, se incluyen otras automáticas, en las que se producen todo tipo de efectos visuales.*

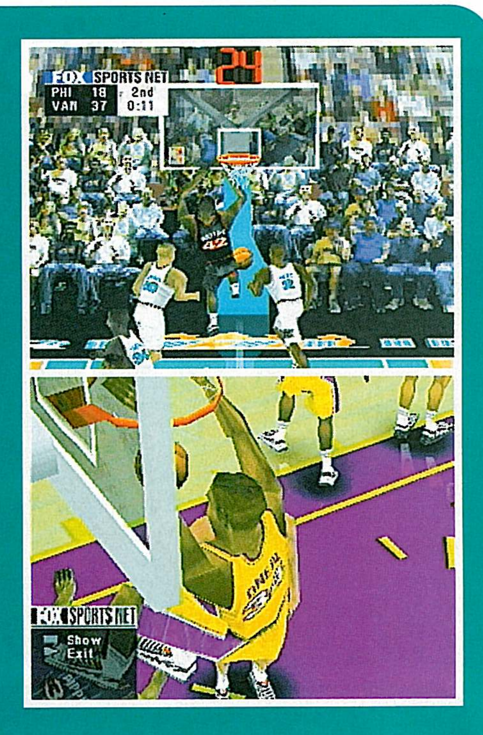


# BALL 2000

**A**unque son muchas las compañías que han probado suerte de forma puntual en una disciplina deportiva, no son demasiadas las que han programado juegos de diferentes deportes. En este aspecto puede destacarse a ACCLAIM y sobre todo a ELECTRONIC ARTS, cuyas sagas se han convertido en auténticos clásicos. Con el objetivo de hacer la competencia a estas compañías, llega al mercado FOX SPORT, ofreciéndonos un aperitivo de sus posibilidades. Entre los juegos presentados, el más llamativo para el mercado español es NBA Basketball 2000, un programa de baloncesto que tendrá que competir con juegos tan prestigiosos como NBA Live, NBA Pro, o Total NBA. El programa cuenta con la licencia oficial de la **NBA**, realizando una actualización de plantillas en las que se recogen traspasos como el de **Hardaway** a los Suns de **Phoenix**. Gráficamente el programa se encuentra en la línea de sus competidores, destacando la enorme variedad de cámaras y las repeticiones. Estas últimas ofrecen todo tipo de efectos visuales, entre los que se incluye la distorsión de imágenes, la división de la pantalla o la reproducción de los jugadores en color y el campo en blanco y negro. La variedad de opciones y de competiciones permite elegir entre un mayor nivel de simulación o un programa de concepción *arcade*. La reproducción del ambiente de la **NBA** se completa con espectaculares presentaciones de los jugadores antes de los partidos, un vibrante comentarista o un público animado que hacen que los partidos se acerquen a las retransmisiones televisivas.

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | FOX SPORTS |
| PROGRAMADOR | FOX SPORTS |




**...e entra de lleno en el terreno deportivo de PlayStation**




Coordinado por **DOC**

**Se acabo el calor, el verano y las vacaciones y comienzan las clases. Pero no desesperéis, con el lanzamiento de *Dreamcast* y la proximidad de las fechas navideñas (con los cientos de jugosos lanzamientos que ello conlleva) los jugones podremos olvidar las penas.**

Enviad vuestras cartas a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Escribid en una esquina del sobre **Doc**.





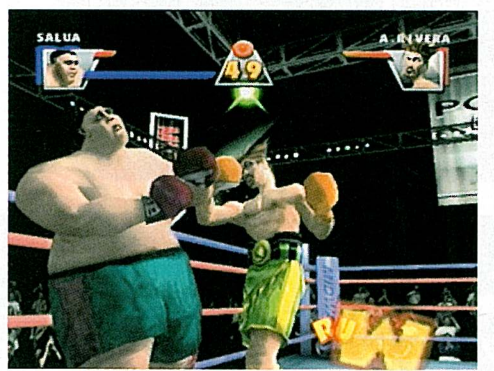
## GRAN TURISMO 2

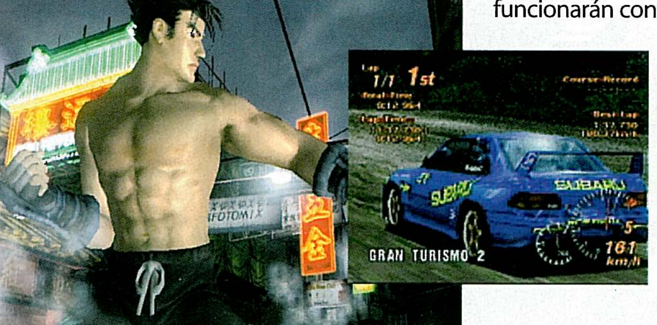
**Hola Doc,** espero que puedas resolver estas preguntas:

1) ¿Para cuándo Gran Turismo 2 en **España**?, ¿Y Ace Combat 3?

2) ¿Cuántos coches tendrá aproximádamente Gran Turismo 2?

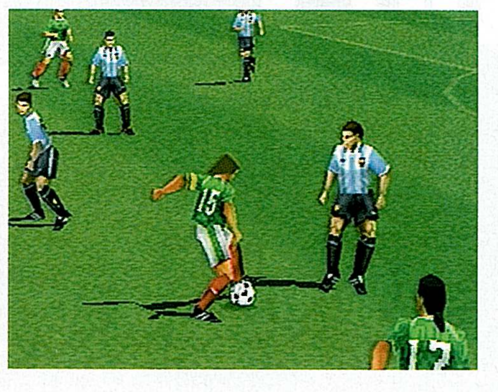
3) ¿Cuándo saldrá definitívamente ***PS2***?









4) ¿Qué accesorios de ***PlayStation*** serán compatibles con ***PlayStation2***?

**Diego Santos Díaz, Cabanillas (Guadalajara)**

**Hola Diego,** espero poder resolver todas tus dudas:

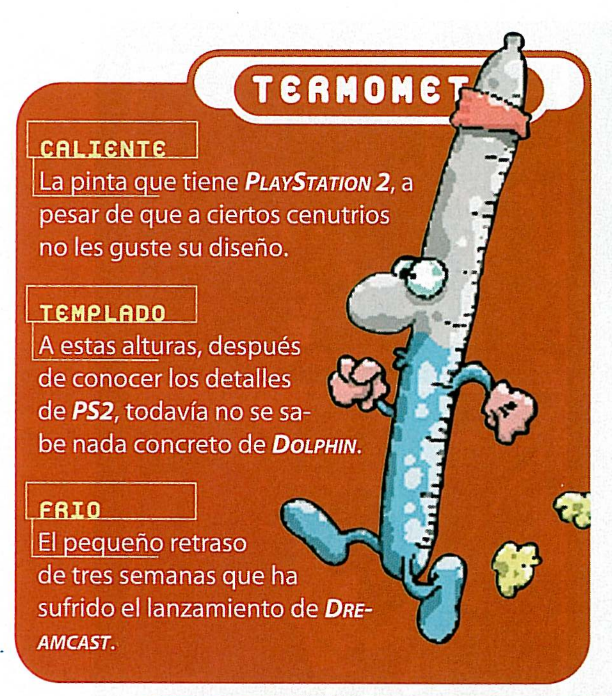
1) Gran Turismo 2 saldrá en **Japón** el 24 de Diciembre, por lo tanto, hasta el 2000 no lo tendremos aquí. Ace Combat 3 también saldrá el siglo que viene.

2) La cantidad exacta no se conoce, aunque se sabe que podremos seleccionar coches europeos como PEUGEOT.

3) En **Japón** la tendrán en las tiendas el 4 de Marzo del 2000, más tarde, en verano, saldrá en toda **Asia** y para navidades en **Europa** y **EE.UU.**

4) En teoría, todos los accesorios que actualmente pueden ser utilizados con la primera ***PlayStation*** servirán para ***PS2***. De hecho, los dos primeros accesorios que saldrán junto a ***PS2***, la *Memory Card* de 8 MB y el *Dual Shock 2*, también funcionarán con la primera ***PlayStation***.

## TERMOMETRO



**CALIENTE**

La pinta que tiene ***PlayStation 2***, a pesar de que a ciertos cenutrios no les guste su diseño.

**TEMPLADO**

A estas alturas, después de conocer los detalles de ***PS2***, todavía no se sabe nada concreto de ***Dolphin***.

**FRIO**

El pequeño retraso de tres semanas que ha sufrido el lanzamiento de ***Dreamcast***.

## EL FREAK Y SU DC

**Hola, soy Freak** y tengo algunas preguntas:

1) ¿Podré jugar *on-line* contra un nipón, él con su juego *NTSC* y yo con el mismo en *PAL*?

2) ¿Se sabe algo de Virtua Striker 2 para ***DC***?

3) ¿Puede haber peligro de virus conectando la ***Dreamcast*** a la red?

4) ¿Cuándo saldrá Perfect Striker para ***PSX***?

**Freak, Vilanova i la Geltrú (Barcelona)**

**Qué tal,** allá vamos:

1) No veo por qué no. Supongo que los programadores pensarán en este tipo de cosas.

2) Sí, al fin SEGA ha confirmado que saldrá Virtua Striker para ***DC***. ¿Cuándo? Pronto...

3) Es casi imposible, ya que ***Dreamcast*** no posee un soporte de almacenamiento (disco duro, por ejemplo) donde el virus pueda quedarse, aunque si ocupa poco y entra en una *VMS*...

4) Por ahora, lo único que tiene KONAMI preparado es ISS Pro Evolution (Winning Eleven 4).

**Al fin conocemos el diseño y las especificaciones técnicas re 2. Dentro de un año, aproximadamente, la tendremos en nu**




## DE RECREATIVA A DC

**Hola amigos,** tengo unas cuantas preguntas:
1) ¿Saldrá para ***Dreamcast*** la conversión de la recreativa El Mundo Perdido?
2) Ordéname estos juegos según su calidad: Sonic Adventure, Sega Rally 2, The House Of The Dead, Blue Stinger y Virtua Fighter 3 TB.
3) Dime alguna conversión que vaya hacer SEGA para su ***Dreamcast***.
4) ¿Cuándo llegará a **España** Soul Calibur?

Juan Carlos Castro Rodríguez, Vigo (Pontevedra)

**Qué tal,** amiguete. Tus respuestas:
1) Teniendo en cuenta que SEGA está convirtiendo todos sus ***Model 3***, es muy posible.
2) Sonic Adventure, The House Of The Dead, Virtua Fighter 3 TB, Sega Rally 2 y Blue Stinger.
3) Las conversiones más próximas son Zombie Revenge, y Virtua Striker 2.
4) En Noviembre lo tendrás en las tiendas.

## TITO EL ZOMBIE

**Te formulo** unas preguntas que te harán dudar:
1) ¿Adaptará SEGA su ***Coin-Op*** Zombie Revenge para ***Dreamcast***?
2) ¿Qué pasa con Parasite Eve y Tales Of Destiny?

Tito Nsé Garcia, Las Palmas de Gran Canaria.

**Tito, con** esta carta te has superado. ¡Tus dibujos son la bomba! Allá vamos:
1) Sí. Aparecerá en **Japón** en breve.
2) PE no saldrá nunca y TOF, siendo de NAMCO, es posible que lo traigan algún día a **España**.

## DREAMCAST VS PS2

**Hola Doc,** Tengo un par de preguntas para ti:
1) ¿Se podrá jugar en red local con ***PS2***?
2) ¿Cuál es la diferencia entre ***Dreamcast*** y ***PS2***?
3) ¿Sacarán KOF'99 para ***PlayStation***?
4) ¿Vale la pena comprarse el FFVIII americano?

Alex «The Master» Plata Campos, Sabadell (Barcelona)

**Hola Master,** ahí tienes un par de respuestas:
1) Hombre, nadie ha confirmado nada de eso, pero teniendo en cuenta que posee dos USB...
2) El tiempo y los juegos marcarán la diferencia.
3) Teniendo en cuenta que los anteriores KOF (excepto el '94) han salido, es posible.
4) Ni loco. Echale un vistazo a la *preview*.



## CARTA DEL MES

**Estoy harto de que todo el mundo asocie a los videojuegos con los niños. Estoy harto de que sólo se hable de videojuegos en ridículos programas infantiles como Corazón Menudo, Hyakutake, Club Disney o en cualquier «cutreza» de Leticia Sabater. Tan sólo hemos conseguido que también se nos mencione a los adolescentes como posibles jugadores, y supongo que será porque algunos de los que jugabamos de pequeños ya no somos tan pequeños. Lo más grave es que aún hay gente que nos toma por locos y «viciados». Lucharemos por nuestros queridos videojuegos para que, cuando tengamos 40 años y nos pregunten nuestras aficiones podamos decir que son los videojuegos sin temor a que nos miren como si fueramos mutantes.**

Petrol, Picanya (Valencia).

**N de la R.: Deberías saber que, normalmente, la gente que piensa así es la que sale en los programas de TV para descalificar los videojuegos como Metal Gear o Carmageddon.**

**ales de PlayStation**
**uestra propia casa.**




Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

## ¡CONECTATE!



### Jarm: Jabalí Asexuado con Restos de Machote

*¿Qué tal SuperGolfo? Tengo un montonazo de dudas que urgen ser resueltas:*
*1) Me han contado que habéis tenido muchos casos últimamente de llamadas a vuestra redacción, preguntando si ese era el manicomio. ¿Tan locos estáis que hasta la gente se cree que vuestra redacción es el manicomio? ¿Lo dicen por ti o por la redacción en general?*
*Ahora que ha salido ese tema: ¿le ponéis camisa de fuerza a **Chip & CE** para que no haga más de esos artículos tan largos y soporíferos? ¿Y a **The Elf** para que no haga más artículos destripando el final de los juegos?*
*2) Hablando de **The Elf**, ¿ese hoyuelo que tiene en la barbilla es de nacimiento o era una verruga que le operaron cuando era chico? ¿Por qué lo disimula dejándose barba? (Ya sé que es tu amado director, pero estírate un poco).*
*3) He reflexionado (milagro) y he descubierto que tus cambios de nombre se deben al nombre de la revista en que trabajas (MEGASEGA/**MegaGolfo**, **SUPER JUEGOS/SuperGolfo**). ¿Si alguna vez la revista se llamase HIGO JUEGOS o PEDO JUEGOS, te llamarías **HigoGolfo** o **PedoGolfo**? ¿Serías capaz de llamarte **JobiGolfo** o **ChaplinGolfo**?*
*4) Ya que tu careto no sale en ninguna sección de la revista, seguro que tu nombre sale en el Staff, ¿verdad? No serás **Lázaro Fernández** o **Pepo del Carpio**. Si no es así, ¿me podrías decir quiénes son esas dos personas?*
*5) Y la última pregunta: ¿no serás tú quien hace esos pies de foto en el Press Start? Porque son más propios de ti que de cualquier persona de la redacción, porque no van a ser tan tontos como para insultarse a sí mismos.*
*Jo, que pena, no se me ocurren más cosas. Has tenido suerte. Que tengas buen comienzo en 2º de plastilina.*

**Jarm, Bollullos del Condado (Huelva)**

Odiado y leproso **Jarm**, bienvenido de nuevo al único sitio de tu entorno vital en el que haces algo relevante, aunque nuevamente sea el ridículo más absoluto, como aquél día en que el profesor de gimnasia os obligó a ducharos juntos a todos los de la clase. Ese día afortunádamente pasó, y ahora paseas tu enjuta estructura corpórea por bares de dudosa reputación sexual con **Jarm** «el pozo sin fondo» como apodo. Pero no vamos a hablar de ti, de tu absurda y demacrada demencia creciente y exponencial producto de un destete precoz de la búfala bengalí que te amamantó.
1) En primer lugar, nadie que yo sepa ha llamado preguntando por el manicomio... Aunque ahora que lo dices, igual lo dices porque lo que sí he recibido han sido ofertas de matrimonio. Un desliz fonético tuyo. Por cierto, dile a tu novia que deje de insistir, que cuando me mande el cheque igual cojo el teléfono... para mandarla por donde amargan los pepinos, claro.
En efecto, los textos de **Chip & CE** son un auténtico coñazo, pero eso es debido a su estilo literario denominado «pararaparararaparara reminder», en el que recordando todos los juegos editados de similar temática se quita de en medio la mitad del texto. Lo de **The Elf** con los finales pues mira, me parece bien... Más que nada porque si no dijera eso mi final también se sabría («frente despejada» tiene más mala leche que **R. Dreamer** en su pecho izquierdo).
2) Ese hoyuelo que lo hace tan atractivo (lo que tiene que decir uno...) es debido al acoso sexual de **Tomás** el maquetador, que siempre le lanza muerdos y, por estatura, sólo llega a la barbilla... Obviamente, ésta se va deteriorando. La barba no es para disimular, es para tapar los restos de maquillaje de «la caperucita del Quark».
3) Jo, qué sagaz eres, seguro que el bodrio de Petra Delicado está inspirado en tus pesquisas. **SuperGolfo** vivirá y morirá en **SUPER JUEGOS**. Pues no, uno tiene sus principios.
4) No aparezco en el Staff, no soy tan imbécil. Si yo fuera **Doc** o **Scopeta**, me intentaría cepillarme a un Citroën BX, algo más satisfactorio que lo que podrán hacer éstos jamás en su vida.
5) Reconozco que alguna vez he participado en algún pie de foto del Press Start... y gratis.

## TOP NECIO

1. **Guille Martínez-Vela** — EL DIBUJANTE TRONADO
2. **R. Dreamer** — EL HOMBRE DEL PECHO ASIMETRICO
3. **Begoña Andrés Mag.** — POR SER DONANTE DE ROPA INTERIOR
4. **Grij & Der** — NO TIENE NI PARA SOBRES EL NECIO
5. **Tomás Javier Pérez** — EL MAQUETADOR DESVIADO

## GOLFOMENSAJES

**Machuwery «el hacha».** Yo tampoco lo entiendo, ellos curran como enanos y yo me toco las pelotas. Pero el talento se paga.
**Iván Platero.** Seguro que tu novia se llama Francis. Mira, no me meto en el Top porque sería siempre el primero, y tengo que daros bolilla. Y meto a los de la revista porque me sale.
**Pedolila.** Te noto un poco pelota... Tanta majestad y demás... ¿Has vuelto a abusar de aguarrás? Desintoxícate.
**Mako.** Pues sí, he leído tu carta. Mira, de momento vas aproximándote a lo que se espera de un necio, pero te falta un hervor.
**José Manuel Lázaro.** Yo en cambio te odio un poquito más. Megacerda no es una tía. Aunque, ¿desde cuándo te ha importado eso?
**Megacerda.** Mi transexual favorito sigue insistiendo. Que no tío, que aunque me pagues paso de hacer esas cosas contigo.
**Chakal.** Ya creía que me había librado de ti. ¿Cómo conseguiste librarte de la condena? ¿Tiene algo que ver con el estreñimiento del alcaide? Ardo en deseos de saberlo.
**Bercebú.** Vale que por donde vives habléis con la R, pero «mashote», es Belcebú, no Bercebú. ¿Me vas a abducir el «arma?
**Javi Hilson.** Lamentablemente tu estropajosa letra deja mucho que desear. Por cierto, la película Philadelphia se inspiró en tus inquietudes sexuales.
**The Cat.** Como sigas enviando mejores dibujos a Doc, te hago una lavativa con lejía.
**Y al resto.** Este mes he batido el récord de cartas recibidas. Controlaros, sobre todo las chicas, que mi agenda está ya completa. Agur.

## El de Urioste reconoce la «expresividad» de su bul

*Hola **SuperGolfo**. Siento no haberte escrito antes, pero es que a mí, la inspiración para escribirte me llega en el W.C., sobre todo este chapoteo que produce eso que sale de dentro de mí al contacto con el agua. Pero como estas semanas he tenido cagalera light, ha sido imposible.*
*Ahora que sabes mi truco, ¿cuál es tu lugar de inspiración, de meditación? ¿Un confesionario? ¿En la bañera con **Doc** haciendo de patito? ¿En el famoso Open Your Bul? ¿En los urinarios públicos? Sea cual fuere el sitio, lo que me preocupa es cómo has acabado ahí, tras tantos años de estudio (¿?) en la UNI (Universidad de Necios Indocumentados). Primero fue Medicina. ¿Para qué tanta disección de espermatozoides de garrapata si luego no sabes ponerte un supositorio? ¿Qué te contestó el jefe de estación de la RENFE cuando le preguntaste dónde estaba la vía rectal? Después Filosofía. Decías que lo sabías todo, que te metías repasos de filosofía noches enteras, y lo que hacías era repasarte a la Filo y a la Sofía aquellas. Te recomiendo un curso de Sociología, ya sabes, te buscas un socio rico, y a vender comida de caracoles en el súper. Porque... ¿qué señora no tiene un cornudo, baboso y arrastrado en casa? ¿Tienes realmente algún título universitario, aparte de los mobiliarios de Marqués de Camas, Duque de Silla de Albacete, Conde Manguera, etc..?*
*Bueno, y no dejes de mirar lo de los caracoles, aunque es una idea que avanza lentamente como los idems, da buenos resultados.*

Juanjo, Urioste (Vizcaya)

La insistencia de **Juanjo** y su relativa brillantez a la hora de tejer historias más o menos simpáticas me ha llevado a publicarle, más que nada para que no recurra de nuevo al W.C. y mi buen ramillete de amigos vizcaínos no sufran con sus hediondas flatulencias. Voy a seguir el guión de su carta, para no perdernos.
Mi lugar de inspiración es el dormitorio de tu hermana. Aunque baile desnuda haciendo el pino es incapaz de distraer siquiera a un preso a la salida de una condena de 30 años. Gracias a ello me acabo la sección en un periquete mientras desparasita a las novias de alguno de mis lectores para mí. A los urinarios públicos sólo voy cuando veo a tu familia muy hambrienta. Para que coman caliente.
Sin que sirva de precedente voy a contaros algo de mi vida. Sí, soy universitario, de hecho lo sigo siendo. Eso de no tener trabajo fijo y estudiar viviendo del cuento es la mejor vida posible en la actualidad. Me saludan hasta los baldosines. Por cierto, el Jefe de Estación me señaló a tu novia cuando le pregunté por la vía rectal. La verdad es que era difícil equivocarse, pues su *bul* rivaliza con los flanes en cuanto a movilidad, y con el túnel de Guadarrama en cuanto a volumen.
Con filosofía te debes tomar tú tu vida. Vale, eres feo, enano, peludo, barrigón, te huele el aliento, los pies, tienes incontinencia urinaria y seborreica, caspa y te claquetea un huevo... Pero mira, por lo menos no eres fan de los textos de **Chip & CE**. Alguno tendré, espero (cuando ahorre para el soborno). Tú los únicos que tendrás serán los de crédito de las películas.

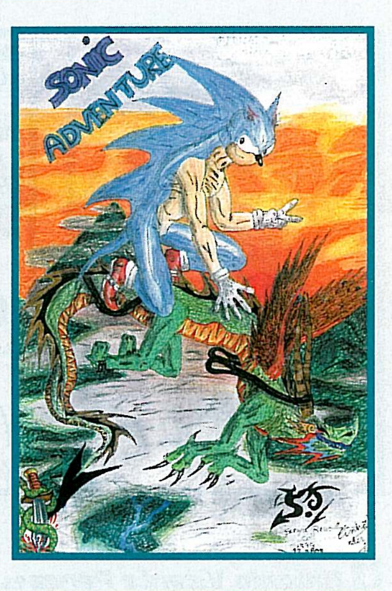
# La pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos




**María Jesús Pórtoles** la discípula aventajada de la simpar The Eva nos obsequia este mes con un preciosista dibujillo que hace numerosas referencias a algún que otro videojuego de SEGA. También nos manifiesta la influencia vital que le ha supuesto la peli de Star Wars. Acuérdate de la foto en tanga.

**Soraya Recio Coll** nos deleita con otro de sus detallados dibujos. Nuestra Einhänder particular nos regala una carta de 7 folios en la que nuevamente nos sorprende con su vasto conocimiento del mundo del videojuego a pesar de su corta edad. Saludos cordiales, y sigue así.

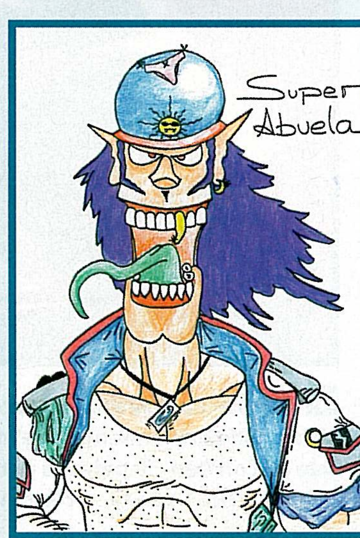





**Eduardo Paniagua** no ha querido decir quién es la chica en la que se ha inspirado. Los brazos son míos, está claro, y la cara... mmm... recuerda a alguna publicista...

SUPER JETAS

**Alejandro Palomo Moreno** continúa la tendencia de retratar, mejor dicho, caricaturizar a los elementos de la redacción. Una práctica que me apasiona.



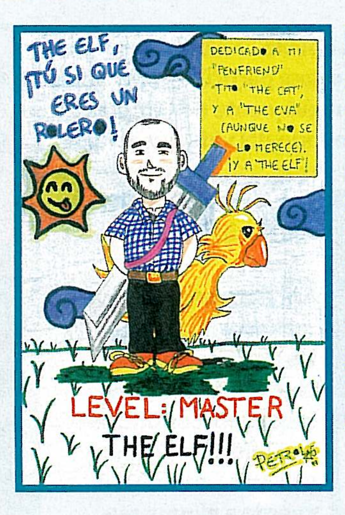

**La Superabuela** hace su bautismo oficial en esta sección, con la firme propuesta personal de insistir mes a mes con sus dibujos... y fotos.

dibujos dibujos dibujos

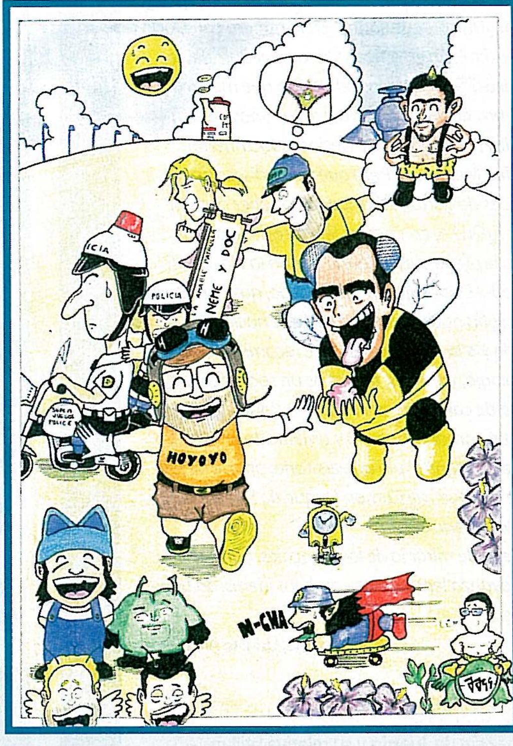



**Jorge López García** también conocido en los garitos de mala muerte que frecuenta como «Thomen The Omen» nos envía este dibujillo basado en La Amenaza Fantasma. Por cierto, en la carta no venía la caja con los dos millones de dólares, vuélvelos a mandar o te rompo las piernas.



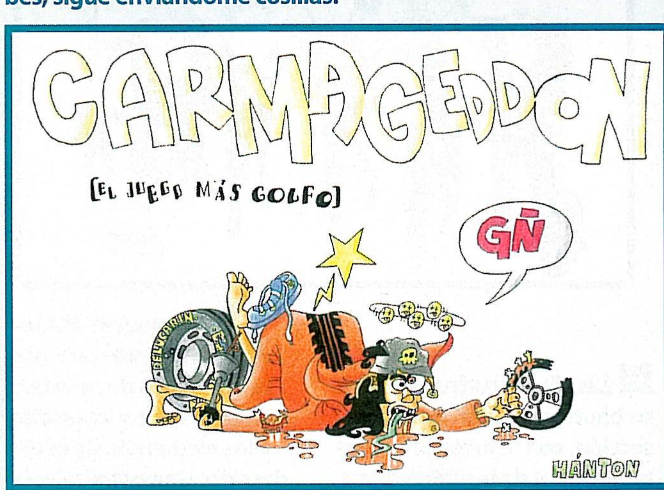




**María Jesús Pórtoles** hace un poco de peloteo a Dreamcast y **Petrol** por su parte, hace la pelota a nuestro amadísimo y nunca bien ponderado director. Mientras escribo estas líneas el tío deambula por Japón jugando con PlayStation 2. Y después se quejará del *jet lag*... En fin.




**Jorge J. Reyes García** me manda el dibujo que quizá me ha gustado más, humorísticamente hablando, basado en el manga Dr. Slump. Impagable la caricatura de De Lucar y los pensamientos vagabundos de «frente despejada» The Elf. Lo de The Scope disfrazado de la mosca busca-cacas tampoco tiene desperdicio.

**Antonio Vicente Pérez** es uno de los lectores más fieles, y nos sigue desde el número 6 de 1992. Quiere dedicar el dibujo a Guille y a Laurita Pérez, y me exhorta a poner dibujantes en el Top. Como habrás podido comprobar ya lo he hecho, y lo seguiré haciendo es sucesivos meses. Así que ya sabes, sigue enviándome cosillas.



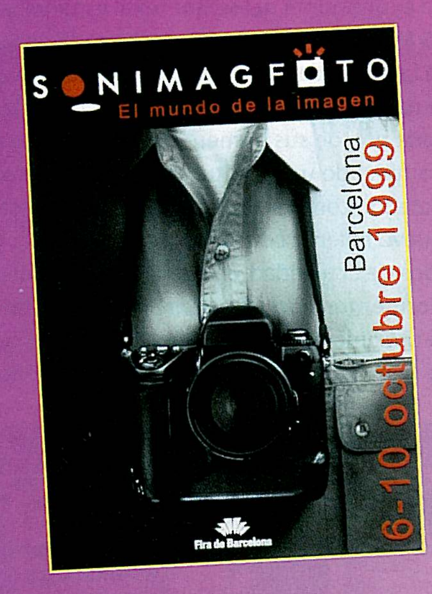



**Eduardo Paniagua** hace una interpretación personal del dibujo que Macrogolfo nos presentó en el número 88. Por consiguiente quiere dedicárselo a «Yonatán» Sepúlveda por la inspiración que le proporcionó. «Pos ná», queda dicho. Y venga, al resto no os desaniméis que todo llega.

NO TE LO PIERDAS

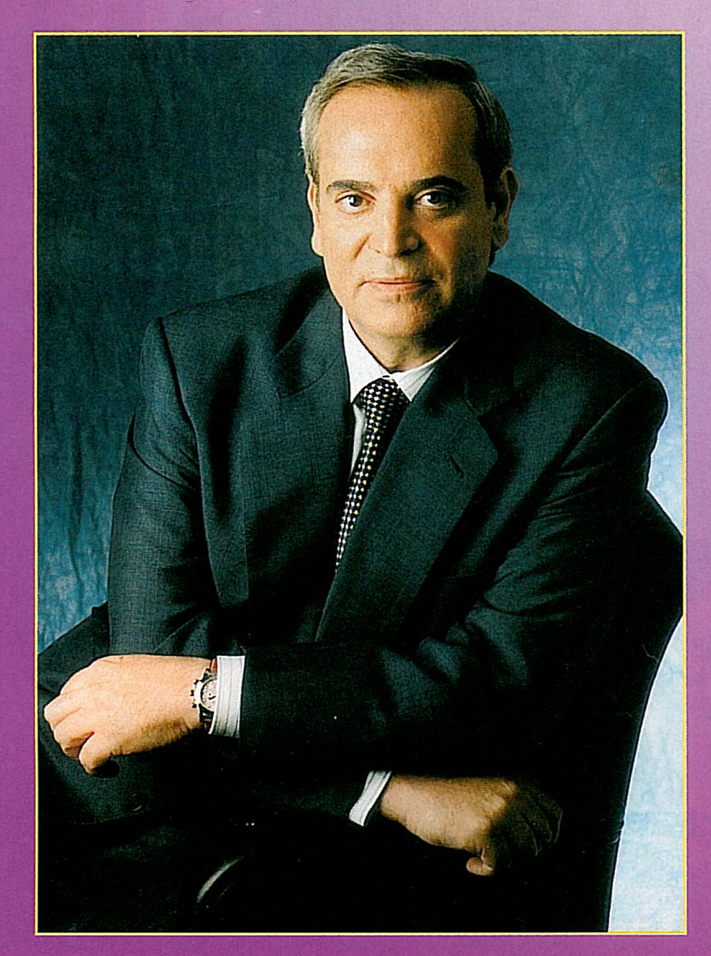
# SONIMAGFOTO

## El mundo de la imagen




**Las cámaras fotográficas y de vídeo se están consolidando como nuevos periféricos. Algunas, incluso, ya no necesitan el ordenador para visionar o imprimir las imágenes.**

La tecnología digital continúa su camino hacia la convergencia audiovisual, como quedará de manifiesto en **Sonimagfoto 99**, entre los días 6 y 10 de octubre en el recinto ferial de **Montjuïc**, en **Barcelona**. Los 500 expositores que se darán cita pondrán al alcance del público sus últimas novedades. Cámaras digitales que han hecho suyos los conectores USB para intercambiar datos a mayor velocidad con ordenadores, sean ***PC*** o ***Macintosh***, utilizando formatos como JPEG o TIFF. Máquinas que utilizan tarjetas de memoria como soporte de almacenamiento consiguiendo capacidades de hasta 500 instantáneas en resolución básica. Impresoras que prescinden del ordenador y se conectan directamente para volcar en el papel las escenas más entrañables visionadas antes en pantallas visores LCD a todo color que, además de facilitar el encuadre, permite desechar las peores fotos.



Pero lo digital también dota a estos aparatos de un mayor potencial en el terreno creativo. El usuario puede imprimir a sus instantáneas efectos de color sepia o pastel, darles un aspecto arenoso, de relieve, en negativo o de nieve. Lo mismo ocurre en el terreno de las videocámaras, en el que las más avanzadas se olvidan también de dispositivos externos y permiten editar hasta 20 escenas diferentes mostrándolas a la vez en el visor para darles el orden que se quiera. Incluso las hay que ya pueden filmar en situaciones de 0 *lux* (oscuridad).

El único límite es la imaginación, porque la tecnología continúa yendo más lejos. SONY presenta su *Memory Stick* con la intención de convertirlo en un nuevo formato estándar para almacenar, transportar y reproducir contenidos audiovisuales. Los aparatos que lo utilicen podrán compartir imágenes, sonido, música, datos, textos o gráficos.

Sin embargo, la tecnología de la imagen convencional, conocida como fotografía «química», todavía tiene un largo camino por delante. «Durante bastantes años convivirá con la digital, sobre todo porque existe un gran parque de máquinas de carrete en poder de los usuarios», según **Miguel Fuertes**, director de **Sonimagfoto 99**. Por el momento, este sector ha encontrado hueco en el mercado basándose en a la tecnología APS, que utiliza la película para guardar información como el formato en el que se quiere hacer el revelado, la fecha y la hora, o incluso texto. También le pone las cosas fáciles al usuario posibilitándole poner el carrete en el interior de la cámara sin tener siquiera que tocar la película para que la máquina se cargue.

Por otra parte, materiales ligeros y resistentes como el aluminio y las aleaciones de magnesio, han hecho posibles cámaras «todo-terreno», aisladas frente al polvo, la arena, el barro y el agua, donde incluso pueden sumergirse. Son compañeros ideales para los practicantes de deportes de aventura.

Todos estos avances estarán al alcance de aquellos que se acerquen al **Palacio de la Metalurgia de Montjuic**, en cuyos 19.000 metros cuadrados se instalarán 500 expositores y que acogerá la exposición **Magic Moments**, conmemorativa del 40 aniversario de la cámara Leica-M. La muestra es itinerante y lleva cinco años por el mundo, pasando por ciudades como **Tokyo**, **Londres**, **Roma**, **Oslo**, **Nueva York** o **Frankfurt**.

Es una forma de atraer al público especializado, pero el Comité Organizador presidido por el **Sr. D. Antonio Asensio**, presidente de **Grupo Zeta**, ha querido que con la presente edición, **Sonimagfoto 99** marque un antes y un después. El principal objetivo es acercarse al público en general, razón por la que se ha diseñado un programa de actividades que incluye sesiones y talleres para asistentes de todos los niveles impartidas por fotógrafos de prestigio. Según Fuertes, «aunque tradicionalmente el **Salón** se ha dirigido siempre a los colectivos más profesionales, en esta nueva edición todas las marcas han coincidido en el interés de acercarse a los consumidores finales y plantear el certamen como una plataforma para dar a conocer sus productos».

NO TE LO PIERDAS

# MNG Magazine, la nueva revista de Mango

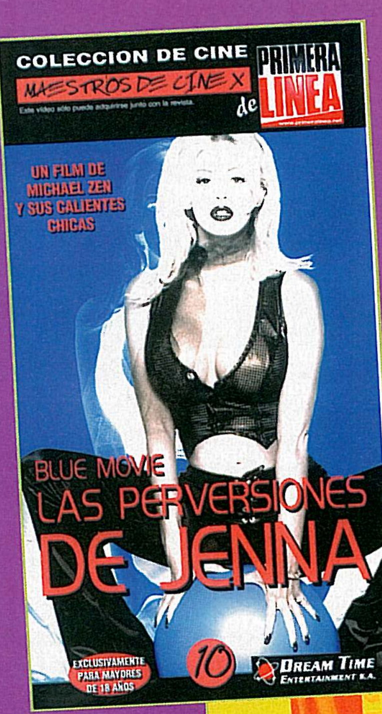



MANGO, la segunda empresa exportadora del sextor textil español, ya tiene revista. Se llama **MNG Magazine** y ya puedes encontrarla en las diferentes tiendas que la conocida firma de moda posee a nivel nacional. La publicación, que nace este otoño, será trimestral como las colecciones de la marca. Cada uno de sus números girará en torno a un tema de actualidad transmitiendo un espíritu joven y una actitud positiva. El proyecto, que pretende comunicar el estilo de la empresa, se estrena saludando al nuevo milenio con reportajes, entrevistas y contenidos de actualidad, en más de 120 páginas.

Realizada por **Editorial Formentera**, perteneciente al **Grupo Zeta**, **MNG Magazine** se distribuirá próximamente en los casi 500 puntos de venta con los que MANGO cuenta en 44 países del mundo.

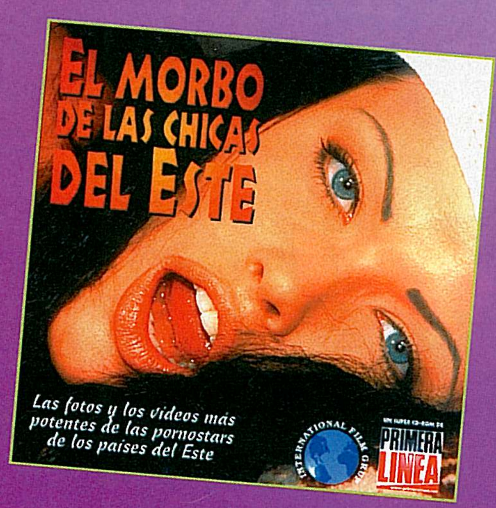
## Diosas del Milenio

Este mes **Primera Línea** comienza la saga de LAS DIOSAS DEL MILENIO con un reportaje muy sensual de la top model negra **Tyra Banks** y te lleva a conocer las mejores ofertas de sexo de pago que puedas encontrar en **Madrid** y en las principales ciudades españolas. También te regala un excitante CD-ROM con las fotos y vídeos de las *pornostars* más sexies de los países del Este, además del Carnet del Club Primera Línea con más de 500 ofertas en 100 poblaciones españolas valederas para los meses de octubre, noviembre y diciembre.










PRIMERA LINEA
TYRA BANKS sus fotos más sexies en el interior
2 regalos!
CARNET DEL CLUB PRIMERA LINEA
CD ROM 'EL MORBO DE LAS CHICAS DEL ESTE'
www.primeralinea.net
POR SOLO 600 PTS MAS, EL CALIENTE FILM X DE MICHAEL ZEN 'LAS PERVERSIONES DE JENNA'
La ruta del sexo rápido
La guía más completa de Madrid y las otras capitales españolas donde arrasa el sexo de pago rápido y barato
Nuevo disco de Tricky
Mira Sorvino rueda con Spike Lee
Los mejores cuartos oscuros de España
Top models y Festival de Terror en Donosti
El esperado regreso de Everything But The Girl

## MAN regala la Guía de Discotecas




En el número de octubre, junto a la revista, **MAN** ofrece la Guía de Clubs y Discotecas de España '99, un auténtico mapa de la fiesta noctámbula en atractivo formato de bolsillo y con toda la información necesaria para disfrutar de la noche española. Además, un especial moda hombre otoño-invierno, un completo dossier de la Liga 1999-2000 con entrevistas a todos los *cracks*, un reportaje sobre Roma, Pasqual Maragall, Pierce Brosnan, Ana Álvarez, Ketama, Rebeca Rominj, Berth Milton, Brian Eno, todos los secretos del orgasmo femenino...

Y el bombazo: la top model Laetitia Casta con portada, entrevista y excitante reportaje fotográfico.



## ¡¡Al cole con Super Mini!!




Con **Súper Mini** volver al cole es más divertido que nunca.

En el número de septiembre las lectoras encontrarán toda la moda de otoño para ir a clase súper guapas y los mejores consejos para empezar el curso con buen pie. Además, este mes hay reportajes sobre la película Inspector Gadget y el grupo musical Aqua y una receta para preparar una merienda genial. La revista **Súper Mini** regala un estuche transparente con purpurina y un bolígrafo. El precio de la revista es de 350 ptas.




NO TE LO PIERDAS

# Resultados de los concursos

## GANADORES CONCURSO DRIVER

**Los afortunados ganadores de un DRIVER, una camiseta y un pack de coches en miniatura son los siguientes:**

Eduardo Paniagua Nuin (NAVARRA)
Juan Carlos González Martín (MADRID)
Javier Hormigos Celada (MADRID)
Mario Casado García (LEON)
Pedro Ruiz Acevedo (SEVILLA)
Ramón Mínguez Blasco (CASTELLON)
Miguel Angel Velasco Sánchez (SEVILLA)
Eloy Villar Alonso (VALENCIA)
Jesús Sanz Tomás (CASTELLON)
José Antonio Barboso Ruiz (ASTURIAS)
Jesús Barbarrusa Matías (CADIZ)
Sergio Vidal Vía (VALENCIA)
David Alonso Contreras (MADRID)
Yoana Soliva Coronado (CUENCA)
Indalecio Enrique Antequera (BARCELONA)
Miguel García Rodríguez (BARCELONA)
José Antonio Navarro Va (ZARAGOZA)
Diego Ortiz López (ALMERIA)
Wei Wu (ZARAGOZA)
Jorge González Barbero (AVILA)
Santiago Ariza Comino (GRANADA)
Francisco Berasategui Gimeno (MADRID)
Rafael Alvaro Múñoz Cárdenas (JAEN)
Fco. Javier Pérez García (SEVILLA)
Puri Peso Alicart (LA RIOJA)
Pedro Martínez Fuertes (MURCIA)
Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
José María Molero Colmenar (MADRID)
Pablo García Fernández (CANTABRIA)
Jesús Vergara Vaquero (NAVARRA)
Fco. Javier Martínez Rodríguez (VALLADOLID)
Alejandro Chiva Bedrina (CASTELLON)
Andrés Fco. Hueso Padilla (ALMERIA)
David Redondo Ruiz (VIZCAYA)
Manuel Gago López (GRANADA)
Oscar González Alvarez (ASTURIAS)
Raúl López Almagro (MURCIA)
Javier Jiménez Chica (JAEN)
Carlos Couto Ferreiro (LA CORUÑA)
Leonardo Steven Fernández Reyes (MALAGA)








* Debido a las vacaciones, y para evitar devoluciones, los premios se enviarán a partir del mes de Septiembre

CAMPO DE COMPETICION

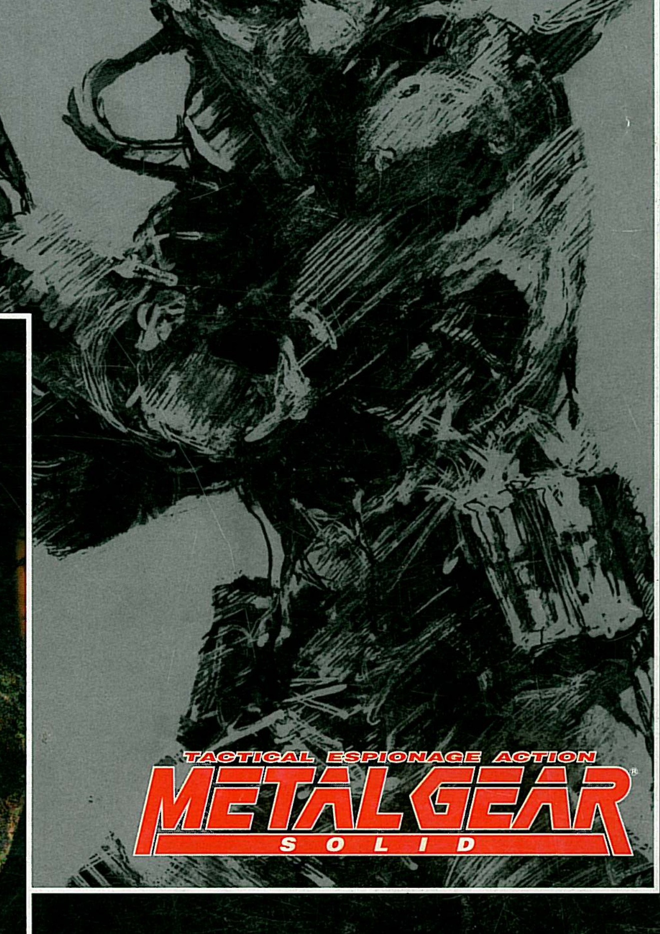
ESPIRITU DEPORTIVO



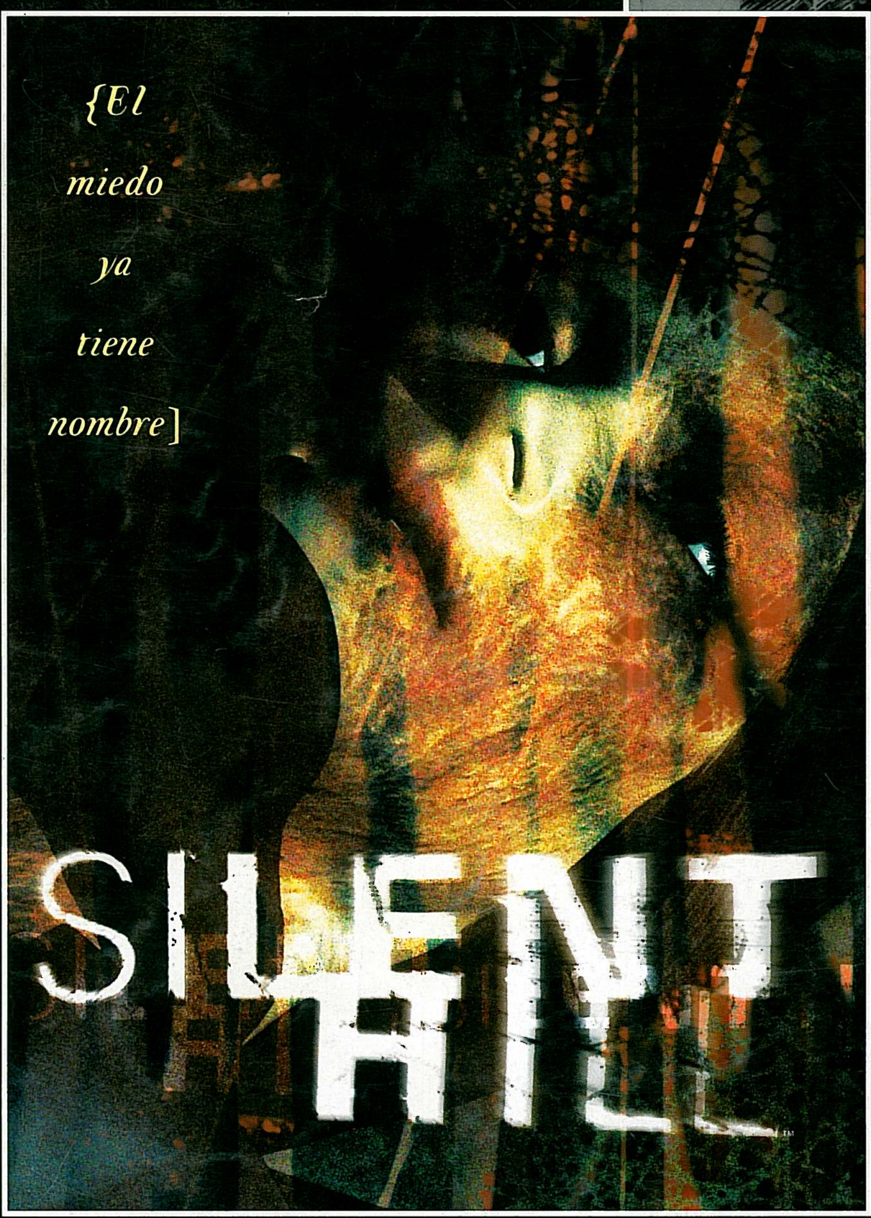

THE CITY LIFE OF THE SPORTSWEAR






LOS MEJORES




EN SU GENERO

recomendados para mayores de 15 años

